```
#####################################################
#                                                   #
#                                        X#M=   #
#                                    ####M        #
#                                #####-            #
#                            H####-                #
#                         #####                   #
#                       ####+                     #
#                     /####                      #
#                    ####        ,#########H-       #
#                  ####    %######-                #
#                M###   #####,                    #
#               ###H #####                       #
#             ###% ;###       $#####@+              #
#           $########  #######@                    #
#                H###### H                        #
#                   #########$                    #
#                    ###########                   #
# #                   #############                 #
#   #                ###############                #
#    ##     #    #####      #####                #
#     X##    #/  ####        #####               #
#       #### H##+###-     #  #####               #
#         ##########     ### #####               #
#           ########     #########               #
#             #######        #####              #
#               ########    #####               #
#                   +%+  #######               #
#                      @#######                #
#                     ######                  #
#                    ,####                   #
#                    ####                    #
#                    ###                    #
#                    ###                    #
#                   M##                      #
#                   $##                     #
#                    ##                    #
#                    ##                    #
#                    ###                    #
#                    ###                    #
#                     ##                   #
#                     ##H                    #
#                      ##                  #
#                      ##                  #
#                       ##                 #
#                       %#                  #
#                        ##                 #
#                         ##                #
#                          #               #
#                          ,#              #
#                           ##              #
#                            ##M              #
#                            %###              #
#                            /####            #
#                              ###           #
```

H#
#   #
##

GUNNM

ALITA, ÁNGEL DE COMBATE



4

YUKITO KISHIRO

PLANETA DeAGOSTINI®

Gunnm (serie conocida en España como Alita, ángel de combate) se ha convertido en todo un clásico en nuestro país por derecho propio. La presente edición, la definitiva, se basa en la última edición japonesa de este manga indispensable, e incluye decenas de páginas inéditas de historieta, bocetos, detalles técnicos, etc.

漫画



7,95 euros

EDICIÓN ESPAÑOLA



IMPRESO EN ESPAÑA

GUNNM
ALITA, ÁNGEL DE COMBATE

GUNNM

ALITA, ÁNGEL DE COMBATE



PLANETA DeAGOSTINI®

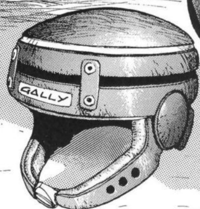
Si deseas información sobre los cómics de Planeta DeAgostini,
busca en la web: www.planetadeagostinicomics.com
Si deseas adquirir los cómics de Planeta DeAgostini,
busca en la web:
www.planetacomic.com
Si deseas enviar un e-mail al editor de esta obra,
o contactar con la editorial, escribe a:
jaimerodriguezmilan@hotmail.com



Y ya sabéis, esperamos vuestras cartas,
comentarios, opiniones y propuestas en:
Gunnm - Alita, ángel de combate
Planeta DeAgostini Comics
Aribau, 185, entlo., 1.ª
08021-BARCELONA

GUNNM - ALITA, ÁNGEL DE COMBATE n.º 4 (de 12). Publicación mensual de Editorial Planeta DeAgostini, S.A. Aribau, 185. 08021-Barcelona. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Consejero Delegado: Carlos Fernández. Director Editorial: Jesús Pece. Editor: Jaime Rodríguez. Es una producción de Planeta DeAgostini bajo la dirección artística de Jesús Gómez. For the purpose of publication in Spanish, the artwork in this publication is generally printed in reverse from the original Japanese edition. Edición española realizada a partir de la edición japonesa. El orden de lectura de la edición original japonesa se ha invertido para la edición española. Traducción: Marc Bernabé & Verònica Calafell. Asesoramiento: Manuel Robles. Retoques: Cristina Simó. Rotulación: Albert Agut. Diseño interior: Estudi D'Art-Tres. Diseño de cubierta: A&J Torres. Realización técnica editorial: Estudi D'Art-Tres.
Impreso en España por Liberduplex. Depósito legal: B-33211-02. Distribuido en España por LOGISTA. Aragonés, 18. Polígono Industrial de Alcobendas. 28108-Alcobendas (Madrid). (II-03) (4FT8). El precio en Canarias, Ceuta y Melilla incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

FIGHT 13 *EL ÁNGEL DE LA MASACRE*



CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS.
DISTRITO OESTE.

"HA PASADO UN MES DESDE QUE OCURRIÓ AQUELLO..."



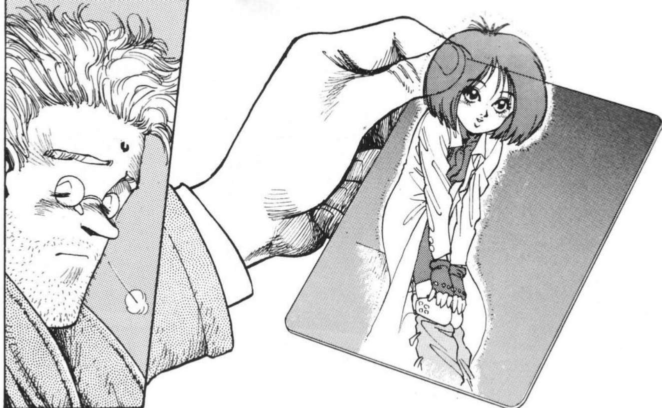












"ES PROBABLE QUE FUERA POR EL IMPACTO SUFRIDO AL PERDER A YÛGO DE ESE MODO."

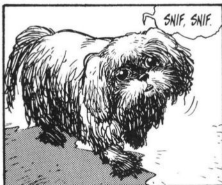


"UN DÍA, GALLY SE FUE SIN DECIRME NADA."

"LA HE ESTADO BUSCANDO POR TODAS PARTES; INCLUSO ME HE ACERCADO AL DISTRITO OESTE."







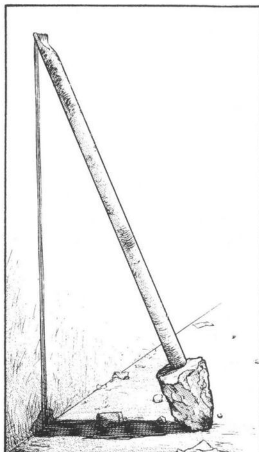



¡JI, JI!
RIISH!
¡AAAAH!


NO ES GALLY.


AYU-DA...
¡CA-LLA!


ESTOY CANSA-DO...
...Y NO TRAIGO MI MAR-TILLO-CO-HETE.
MMMM!!!



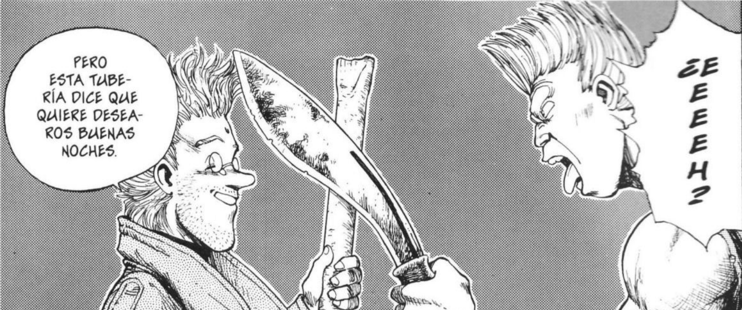

...

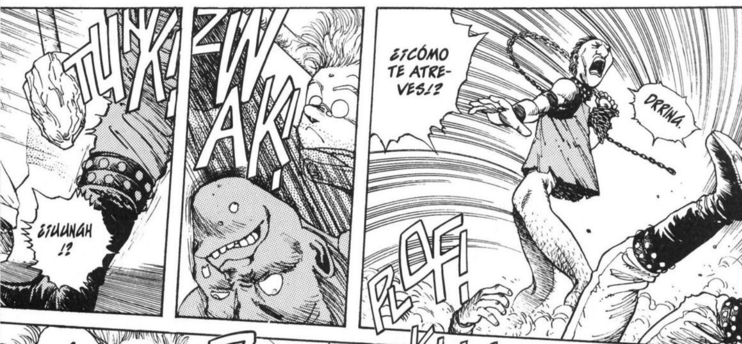

¡AGÁRRALA BIEN...! ¡JE, JE!
JI, JI, JI.
¡RIIIP! ¡RIIIP!

¿¡EEEEH!?
¡UAAAAAAAAAH!

¡UAAAGH!
¡PLOOK!

¿¡TIENES GANAS DE JUERGA, DESGRACIADO!?
NO, LA VERDAD ES QUE NO...



!
DRING!
KLINK!
¡¡VEN, QUE TE CASCARÉ LA NUEZ DEL CUELLO!!
CLINK!
JE, JE.
ZWIN!
CLINK!


DRING!


ZUU!
!!
THUD!




CRASH!


"UFFF... HE TENIDO SUERTE DE QUE NO FUERAN CYBORGS ARMADOS..."
¡GRACIAS!

"LA CHICA A LA QUE ACABABA DE SALVAR SE LLAMABA SHUMIRA."

TE... TE ESTOY MUY, PERO QUE MUY AGRADECIDA, IDO.

¿PUEDO DEVOLVERTE EL FAVOR? ¿PUEDO AGRADECÉRTELO?

¿NO TIENES DONDE DORMIR, IDO? ¡VEN, QUÉDATE EN MI CASA! ¡TE PREPARARÉ ALGO BUENO PARA COMER!

CUALQUIERA DIRÍA QUE ACABA DE PASAR POR UN MAL TRAGO... QUÉ INGENUA ES.

"SUELO MOSTRARME ESTOICO EN SITUACIONES COMO ÉSTA."

OYE...

ESTOY BUSCANDO A ALGUIEN.

MMM...

!









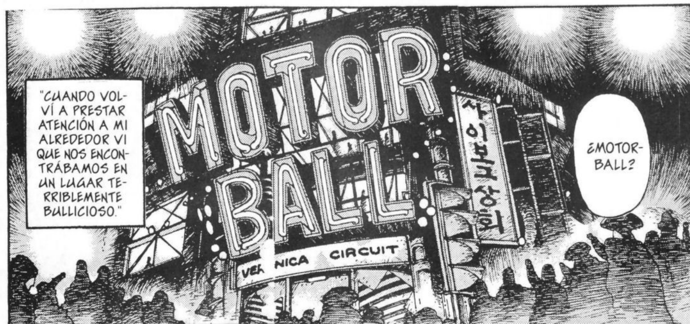




"MIENTRAS ME DEJABA ARRASTRAR POR SHUMIRA... TENÍA LA MENTE INUNDADA DE PENSAMIENTOS DIVERSOS..."

"EN REALIDAD, ¿QUÉ SIGNIFICA ...?"

"¿¡QUÉ SIGNIFICA GALLY PARA MÍ!?"



"HABÍA OÍDO HABLAR DE ESO... ERA UNA CARRERA COMBATIVA MUY POPULAR EN EL DISTRITO OESTE..."

"EL JUEGO CONSISTÍA EN UNA CARRERA EN LA QUE VARIOS CYBORGS SE DISPUTABAN LA POSESIÓN DE UNA BOLA."

MOTOR LEG

MOTOR BALL

¡UNO PARA EL 57!

TOMA, UN BILLETE PARA EL CANAL 57.

¡VE A VERLO, IDO! ¿VALE?

¿EH?

¡EEEEY, DESGRACIADOS CHUPACÁMARAS DE LAS IMÁGENES VIRTUALES! ¡¡POR FIN HA LLEGADO EL GRAN MOMENTO!! ¡EL MOMENTO DE ABRIR LA TAPA DEL INFIERNO!

¡ASÍ ES! ¡SIEMPRE TENEMOS DISPONIBLES CÓMODOS ATAÚDES PARA LOS MANIÁTICOS VALIENTES QUE SE ATREVEN A COMPRAR UN BILLETE! ¡GRACIAS!

¿EH?

¿¡DÓNDE SE HA METIDO SHUMIRA!?





CLAK!

¡BIENVENIDO AL CANAL 57, DONDE PODRÁS SUPERVISAR AL MOTORBALLER **BARDICHE**!

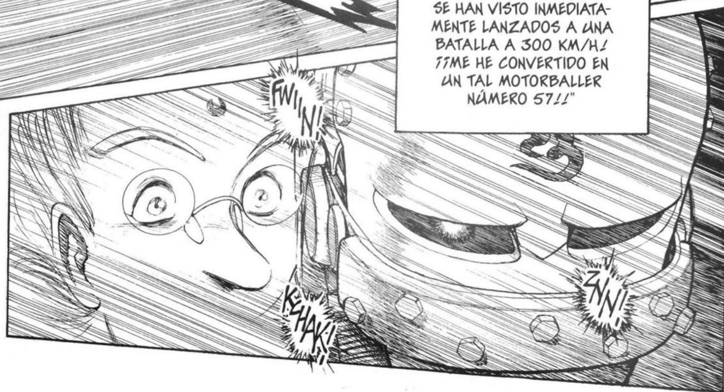
CHANNEL 57

FWOOOM!

¡PODRÁS DISFRUTAR DE UNA FABULOSA Y EXCITANTE EXPERIENCIA VIRTUAL, TE CONVERTIRÁS EN UN JUGADOR GRACIAS A UNA CONEXIÓN DIRECTA CON LA VISIÓN Y EL OÍDO DEL MOTORBALLER DE TU ELECCIÓN!



"¡MIS OJOS Y MIS OÍDOS SE HAN VISTO INMEDIATAMENTE LANZADOS A UNA BATALLA A 300 KM/H! ¡¡ME HE CONVERTIDO EN UN TAL MOTORBALLER NÚMERO 57!!"



"¡¡ESTO ES COMO UNA BRUTAL MONTAÑA RUSA PARA ADULTOS!!"


FRRM!


SHRRK!

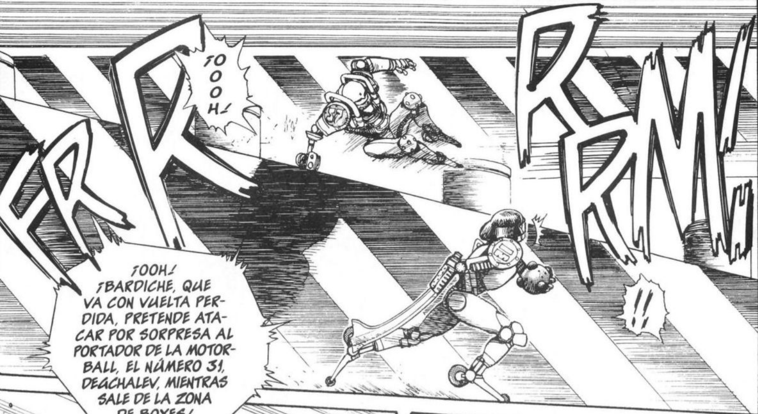

SHA AK!


WOOSH!
¡BIEEN!


FRSSH!


¡EL VETERANO BARDICHE, NÚMERO 57, ENTRA EN BOXES POR UNA APARENTE AVERÍA!
RAASH!
FRRM!

K-CHAK!
¡¡CAMBIADLE LAS PIERNAS, ENSEGUIDA!!
¡Y TAMBIÉN EL BRAZO DERECHO! ¡PONEDLE EL BRAZO DESTRUCTOR!
NICK, ¿¿QUIÉN TIENE LA BOLA AHORA!?
¡DEGCHALEV! ¡PRONTO PASARÁ POR AQUÍ!
¡CUIDADO CON ESA NOVATA!
¡TODOS LOS QUE SE METEN CON ELLA HAN ACABADO HECHOS AÑICOS!
¡¡TODOS SE MOFAN DE MÍ, EL GRAN BARDICHE!!
KLAK!
¡¡ADELANTE!!
OK
CRRRRM!





¡DEGCHALEV NO HA SIDO CAPAZ DE ESQUIVAR EL ATAQUE Y MUERDE EL POLVO!

¡JUA, JA, JA!

¡AHORA ES BARDICHE QUIEN CONTROLA LA BOLA!

¡MUY BIEN!

¡BARDICHE TOMA CÓMODAMENTE EL LIDERATO! ¿¡PODRÁ VENCER EN LA CARRERA!?

FWOOM!

¡ES LA RECTA FINAL PARA EL PORTADOR DE LA MOTORBALL!

¡¡PERO OTRO MOTORBALLER LE ESPERA, QUIETO, ANTE LA LÍNEA DE META!!

FRRRM! FRRRRM!

¡SE TRATA DEL ÁNGEL ASESINO, EL MASACRADOR QUE APARECIÓ DE REPENTE HACE DOS ESCASAS SEMANAS!

99

¡EL NÚMERO 99...!


¡GALLY!
GALLY
99

UOOOH!
FUMP!
FSSH!
CRAAASH!!


¡UAAAAAH!
BLAM!

FIUUH!
ARF.
AGH.
ARF.

ARF.
¡OOOH!
GA... ¿¡GALLY!? ¡NO PUEDO CREERLO ...!
AGH.

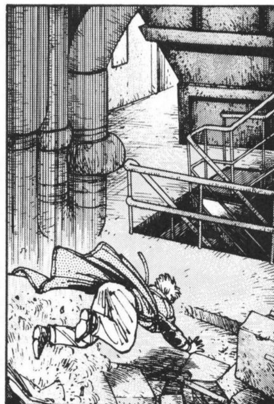

¡Y ATRAVIESA LA LÍNEA DE META ALZANDO VICTORIOSA LA MOTORBALL! ¡¡CON UNA INSULTANTE CALMA Y LENTITUD!!
¡¡ES LA CUARTA VICTORIA SEGUIDA DEL NÚMERO 99, GALLY, DESDE SU DEBUT!!
OOOH!
GALLY



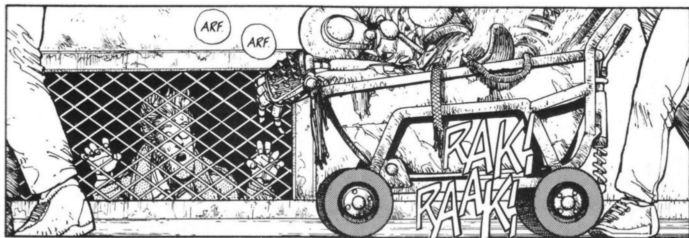
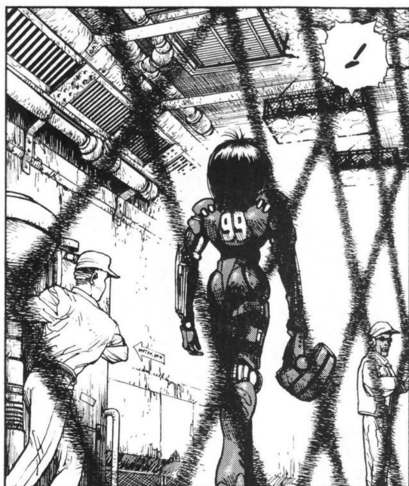



EXIT


EXIT

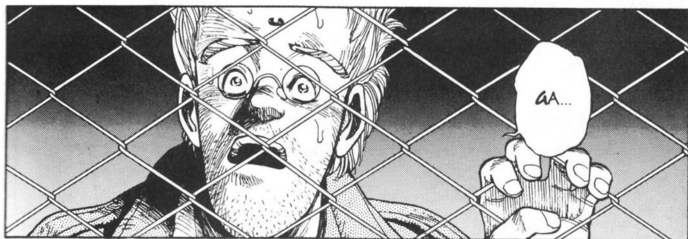



KEEP OUT
PROHIBIDO EL PASO

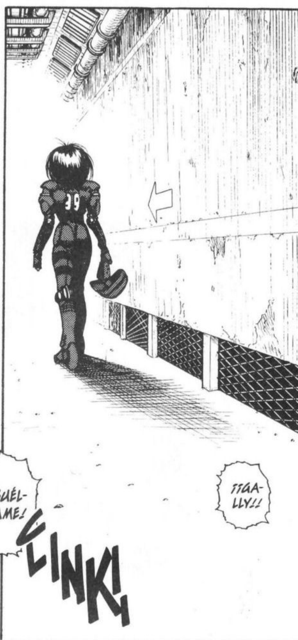

CLIINK!

ARF.
ARF.
RAK!
RAAK!

!

CLINK!
??GA-
LLY!!





GA...

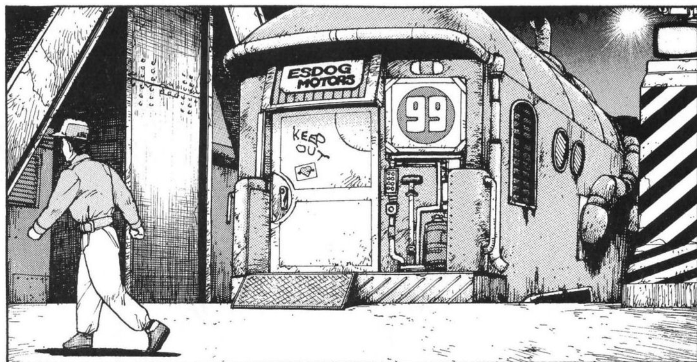
...

¡OYE, TÚ! ¡¿QUÉ DIABLOS HACES AHÍ!?

¡¡GA-LLY!!
¡SUÉL-TAME!
CLINK!

¡¡ESTÁ PROHIBIDO EL PASO, DESGRA-CIADO!!

SU... SUÉL-TAME.

HÖLLZUG
5
MOTOR
BALL
MANNSCHAFT
사이보그
레이싱
57


ESDOG
MOTORS
99
KEEP
OUT


FSHSHH...


FSSH...
K-CHAK!

FSHHH! SHHH!
KLAK!

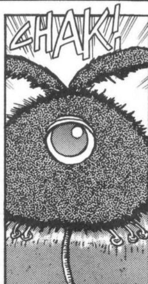


¡YEEEAH! ¡HACÍA TIEMPO QUE NO ME SENTÍA TAN BIEN!

JE, JE.

...







*WETT ZEUG: NOMBRE APLICADO A LOS CUERPOS QUE SE USAN EN EL MOTORBALL. LAS REVOLUCIONES DEL MOTOR Y LA RAPIDEZ DE RESPUESTA DE LOS ACTUADORES ESTÁN SOMETIDOS A SEVERAS REGULACIONES.

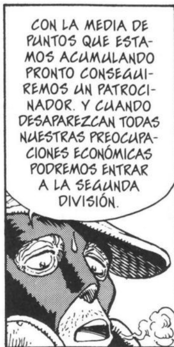

¡UNBA, YO DE TI NO ME ALEGRARÍA TANTO! ¡RECUERDA QUE NOS ENFRENTAMOS A LA MORRALLA DE LA TERCERA DIVISIÓN!
CUANDO YO ERA UN MOTORBALLER...


¡UGH! MIERDA... LA MANO...
CLAK! CLAK!


NO... NO TE PREOCUPES. NO TARDARÁN EN APARECER, ESTO ES DINERO FÁCIL. Y GALLY TIENE UNOS BUENOS ÍNDICES DE AUDIENCIA.
CLAK-CLAK-CLAK!


LA... LA MEDICINA... TRAE...
CLAK!
¿TODAVÍA NO HAS ENCONTRADO A NINGÚN PATROCINADOR, EDO?


FSSHH!


CON LA MEDIA DE PUNTOS QUE ESTAMOS ACUMULANDO PRONTO CONSEGUIREMOS UN PATROCINADOR. Y CUANDO DESAPAREZCAN TODAS NUESTRAS PREOCUPACIONES ECONÓMICAS PODREMOS ENTRAR A LA SEGUNDA DIVISIÓN.

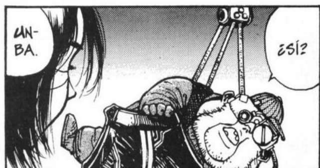

CON GALLY INCLUSO PODEMOS LLEGAR A LA PRIMERA DIVISIÓN...
JU, JU.
¡JUAA, JUAA!


¡CARAMBA! ¡NUNCA SABES LO QUE OCURRIRÁ EN LA VIDA!
MIRA AHORA DÓNDE ESTÁ LA CHICA QUE HACE ESCASAMENTE UN MES ENTRÓ LLORANDO Y GRITANDO AL BAR DE JOE.
!


¡EDO!


UPS... NO DEBERÍA HABERLO DICHO.




UN-BA.
¿SÍ?


¿POR QUÉ CONSTRUISTE ESTE CUERPO DE MOTORBALLER CON PROPORCIONES FEMENINAS?


PU... PUES PORQUE ERES UNA CHICA, ESTÁ CLARO.
ADEMÁS, LA ARQUITECTURA DEL CUERPO ES IDEAL POR SU LIGEREZA Y SU VELOCIDAD.
Y SOBRE TODO, LLAMA LA ATENCIÓN DEL PÚBLICO.

YO...

"QUERÍA OLVIDARLO TODO..."

"POR ESO ME DECIDÍ A CONVERTIRME EN UNA MOTORBALLER..."

"MI CUERPO DE BERSERKER REPOSA AHORA EN EL FONDO DE UN ALMACÉN."

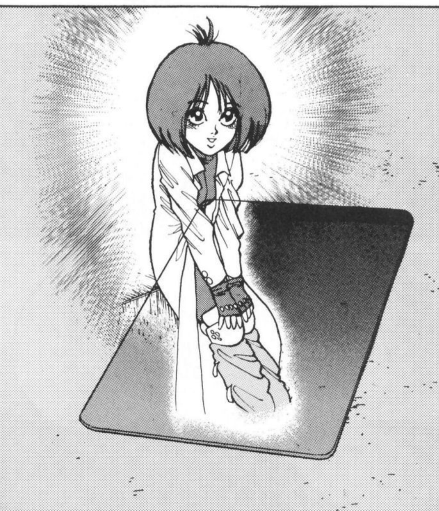
"ALLÍ PERMANECE JUNTO AL AFECTO QUE IDO PROFESABA POR MÍ Y LOS RECUERDOS DE MI AMOR POR YÛGO..."

...NO SOY MÁS QUE UNA BARRA DE ACERO.

QUIERO CONVERTIRME EN UNA AFILADA HOJA.


¡ES-TAMOS HARTOS DE TI!
¡FUE-RA DE AQUÍ!
TUMP!

BLAAM!
UUGH...

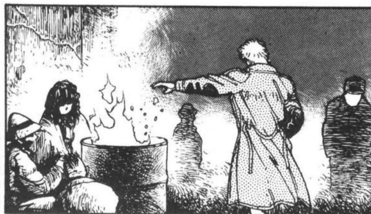
!
SHIN!


...

PLAF!
NGH.





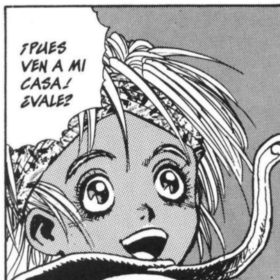


¡¡IDO!!

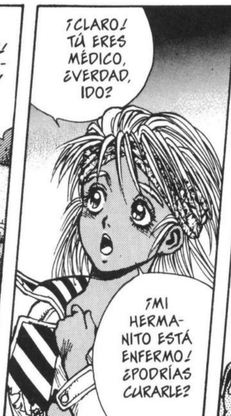
SHUMIRA.

¡IDO! ¡ESTÁS SANGRANDO! ¿¿ESTÁS BIEN!?


¿ENCONTRASTE A LA CHICA QUE BUSCABAS?
ESO DA IGUAL ...


¡PUES VEN A MI CASA! ¿VALE?


OYE... ¿Y TU FAMILIA?
¡TENGO UN HERMANO MAYOR! ¡PERO NUNCA ESTÁ EN CASA! ¡Y YO ME SIENTO MUY SOLA!


¡CLARO! TÚ ERES MÉDICO, ¿VERDAD, IDO?
¡MI HERMANITO ESTÁ ENFERMO! ¿PODRÍAS CURARLE?


¿Y QUÉ TE HACE PENSAR QUE YO SOY MÉDICO?

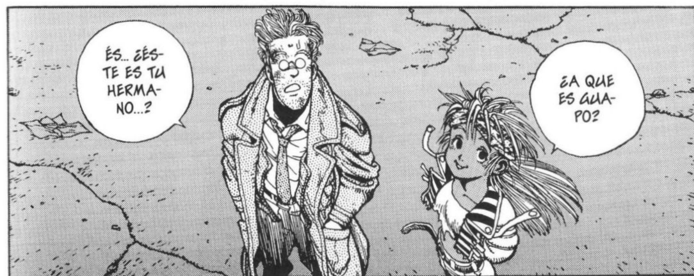

¡ESTO!

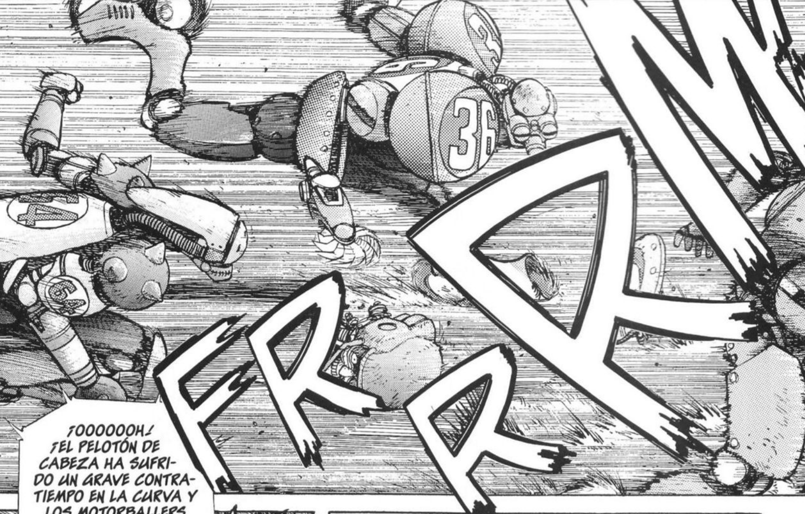

¡¡ES LA MARCA DE LOS MÉDICOS!!


¿¡EH!?
¡AH! ¡MIRA, MIRA!

THE TOP LEAGUE TOURNEY: 289
THERE CAN BE ONLY ONE!
CHAMPION JASUGUN
MOTORBALL
¡MI-RA!
¡ÉSTE ES MI HER-MANI-TO!

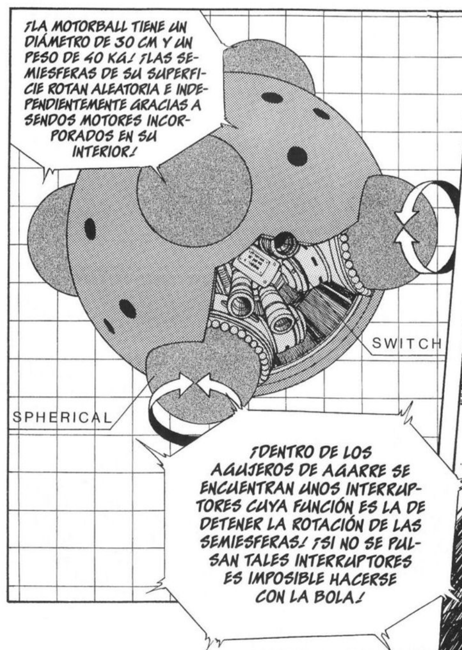


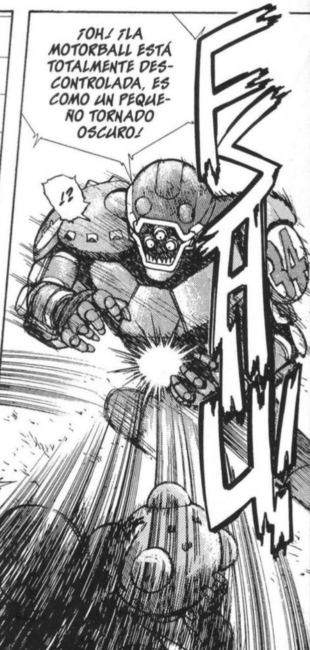



FRRRAM
¡OOOOOOH! ¡EL PELOTÓN DE CABEZA HA SUFRIDO UN GRAVE CONTRATIEMPO EN LA CURVA Y LOS MOTORBALLERS CAEN UNO TRAS OTRO!




¡LA MOTORBALL ESTÁ LIBRE, PERO NINGUNO DE LOS JUGADORES QUE SEGUÍA AL GRUPO DE CABEZA CONSIGUE ATRAPARLA!
¡¡YA ES DIFÍCIL DE POR SÍ CONSEGUIR ATRAPAR LA MOTORBALL, CON SU SISTEMA DE REBOTE ALEATORIO, QUE ENCIMA LOS MOTORBALLERS DEBEN CONCENTRARSE EN TRATAR DE ESQUIVAR A LOS JUGADORES CAÍDOS EN LA PISTA!!


¡LA MOTORBALL TIENE UN DIÁMETRO DE 30 CM Y UN PESO DE 40 KG! ¡LAS SEMIESFERAS DE SU SUPERFICIE ROTAN ALEATORIA E INDEPENDIENTEMENTE GRACIAS A SENDOS MOTORES INCORPORADOS EN SU INTERIOR!
SWITCH
SPHERICAL
¡DENTRO DE LOS AGUJEROS DE AGARRE SE ENCUENTRAN UNOS INTERRUPTORES CUYA FUNCIÓN ES LA DE DETENER LA ROTACIÓN DE LAS SEMIESFERAS! ¡SI NO SE PULSAN TALES INTERRUPTORES ES IMPOSIBLE HACERSE CON LA BOLA!


¡OH! ¡LA MOTORBALL ESTÁ TOTALMENTE DESCONTROLADA, ES COMO UN PEQUEÑO TORNADO OSCURO!
¡?

¡Y AHÍ ESTÁ GALLY, LA NÚMERO 99! ¡¡SERÁ SU QUINTA VICTORIA CONSECUTIVA!!

GALLY

FWOOM

"¡QUIERO CONVERTIRME EN UNA AFILADA HOJA!"

GALLY

"¿SABES QUE EL ACERO DE MAYOR GRADO DE PUREZA SUELE SER COMPARATIVAMENTE BLANDO...?"

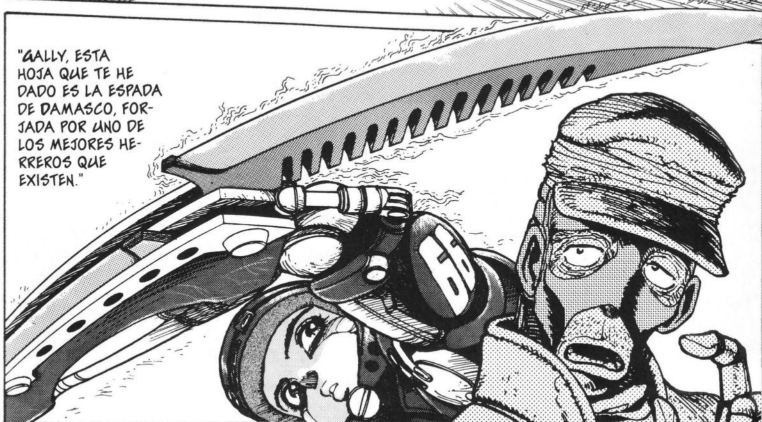
"HUM... QUÉ PURA..."

!

SHRRRK!

ZWAK!





"GALLY, ESTA HOJA QUE TE HE DADO ES LA ESPADA DE DAMASCO, FORJADA POR UNO DE LOS MEJORES HERREROS QUE EXISTEN."

"¿VES LAS BELLAS DECORACIONES DE SU SUPERFICIE?

"SE TRATA DE ACERO DAMASCO*, UN TIPO DE ACERO OBTENIDO A TRAVÉS DE LA FUSIÓN DE VARIOS TIPOS DE METAL DE GRAN DUREZA."

"PARECE SER QUE, DE TODO EL UNIVERSO, EL MEJOR ACERO DAMASCO SÓLO PUEDE OBTENERSE EN LA CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS..."

"DICEN QUE ESTA HOJA ESTÁ HECHA A PARTIR DE PIEZAS METÁLICAS ABANDONADAS."



"VARIOS METALES IMPUROS CONVIVEN EN ESTE ACERO DE FLEXIBLE TEXTURA Y POTENTE CORTE... ¡QUE HA ACABADO CONVIRTIÉNDOSE EN LA ESPADA DE DAMASCO!"

***ACERO DAMASCO:** TIPO DE ACERO FORJADO DE MODO ESPECIAL CUYA TÉCNICA SE CREE ORIGINARIA DE LA CIUDAD DE DAMASCO, EN SIRIA.









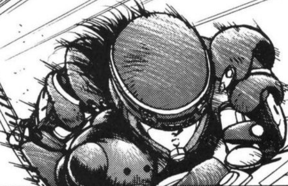
*UN'YÔ: UNA DE LAS UNIDADES UTILIZADAS PARA MEDIR LA VELOCIDAD DE LOS MANDOBLES EN EL ARTE DE LA ESGRIMA JAPONESA. EL ESPACIO DE UNA INSPIRACIÓN-ESPIRACIÓN SE DENOMINA *BUN*, UN OCTAVO DE UN *BUN* ES UN *BYÔ*, UNA DÉCIMA PARTE DE UN *BYÔ* ES UN *SHI*, CUYA DÉCIMA PARTE ES UN *KOTSU*. DIEZ *KOTSU* SON UN *GÔ* Y DIEZ *GÔ* SON, POR FIN, UN *UN'YÔ*. SE DICE QUE UN *UN'YÔ* ES EQUIVALENTE A LA VELOCIDAD DE UN RELÁMPAGO.

¡OOOH! ¡¡MENUDA CHISPA HA PRODUCIDO EL ENCONTRONAZO!!

CLINK

¿¡SE HABRÁ DECIDIDO LA BATALLA!?







NO... NO PUEDE SER... ¡¡MI ESPADA DAIHANNYA NAGAMITSU* SE HA QUEBRADO...!!

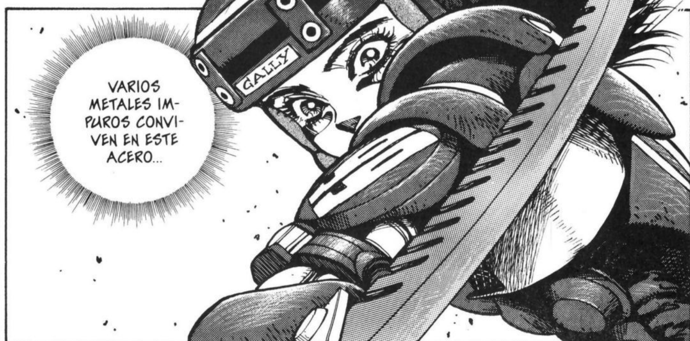
*DAIHANNYA NAGAMITSU: FAMOSA KATANA QUE EL SHŌGUN NOBUNAGA ODA REGALÓ A SU SUCESOR IEYASU TOKUGAWA.

PLINK!

¡LA CABEZA DE AMATOGO RUEDA POR EL SUELO! ¡¡EL CAMPEÓN HA SIDO DERROTADO!! ¡Y GALLY VENCE LA CARRERA!

FRRRM!

SHRRASH!





FIGHT 14

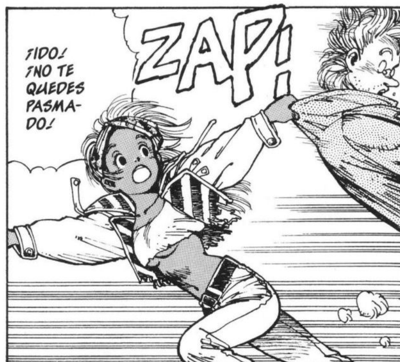
AVE, CÉSAR



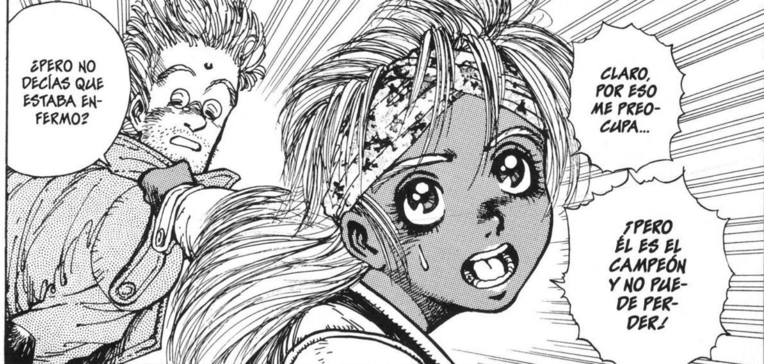

THIRD LEAGUE
99
GALLY
NORMATIO
SEL INE
PED ORE
DEL COM
INT 84.83
ASHRATE
8.88


NÚMERO 99, GALLY, DE LA ESCUDERÍA ESDOG MOTORS...
...DIEZ VICTORIAS EN LA TERCERA DIVISIÓN, TERCERA POSICIÓN DEL RÁNKING.


¿CÓMO HA PODIDO OLVIDAR LO QUE HICE POR ELLA? ¿CÓMO HA PODIDO OLVIDAR QUE FUI YO QUIEN LA SACÓ DE UN MONTÓN DE CHATARRA Y LE DIO UNA NUEVA VIDA?
¡CRIK! ¡CRIK!
ESTO NO PUEDE SEGUIR ASÍ...


¡IDO! ¡NO TE QUEDES PASMADO!
ZAP!


¡¡¡LA CARRERA EN LA QUE PARTICIPA MI HERMANITO ESTÁ A PUNTO DE EMPEZAR!!!





MOTORBALL TOP LEAGUE
GALVANI CIRCUIT
OHH!
BLA! BLA!

¡BLA! ¡BLA!
QUÉ POPULARIDAD...
CUANDO PARTICIPA JASUGUN SE AGOTAN LAS ENTRADAS TANTO DE LAS GRADAS COMO DE LAS CABINAS DE SUPERVISIÓN. NOS TOCARÁ VERLO DESDE FUERA.
¡BLA! ¡BLA! ¡BLA!
QUÉ RECUERDOS DE CUANDO ESTABA EN ACTIVO...






¡DEJA ESTAR A ESE BICHO, MUJER!
¡VUELVE AQUÍ, KIMJI!
ZMMMM...
¡NO EMPUJES!
UAAAH!

FLIP! FLIP! FLIP! FLIP!

PLIK!

AH... MUCHAS GRACIAS.

¡ME LO QUEDO! ¿PUEDO?
¡¡NI HABLAR!!

MENUDO ALBOROTO... ÁTALE CON UN COLLAR, ¿QUIERES?
¡SI NO TIENE CUELLO!
¿QUÉ PASA, SHUMIRA? VA A EMPEZAR LA CARRERA...
¡¡AVARAAAA!!



¡UN GRITERÍO IMPRESIONANTE...!
¡...DA LA BIENVENIDA AL EMPERADOR JASUGUN, QUE APARECE SOBRE EL CIRCUITO TRAS UN MES DE AUSENCIA!
OHH!
¡BIEEN!
A CAUSA DE LA INSUPERABLE POTENCIA DEL ACTUAL CAMPEÓN Y LAS IRREGULARIDADES QUE ÉSTA PROVOCA EN LAS APUESTAS, LAS NORMAS SE HAN ALTERADO DE NUEVO...
¡BRAVO!
...Y, APARTE DE LA YA CLÁSICA RESTRICCIÓN DE USAR EL BRAZO DERECHO, LOS ASPIRANTES AL TÍTULO PUEDEN FORMAR AHORA GRUPOS DE TRES HOMBRES PARA ENFRENTARSE A JASUGUN.
FRRSS...
LOS INTEGRANTES DEL GRUPO ASPIRANTE SON EL NÚMERO 49, CREYMORE, QUINTO DEL RÁNKING...
EL NÚMERO 87, BIHAGETTA, SÉPTIMO...
WOOH!
Y EL NÚMERO 6, KALASHNIKOV, TERCERO... ¡SE TRATA DE UN GRUPO DE PODEROSÍSIMOS MOTORBALLERS!
¡CLANK!
¿¡PIENSA ENFRENTARSE A LA VEZ A UN GRUPO DE TRES MOTORBALLERS, Y ADEMÁS CON UN SÓLO BRAZO...!?
ES MUY PROPIO DE ÉL.
¡IMPOSIBLE!
¡¡MI HERMANO GANARÁ, ESTOY SEGURA!!

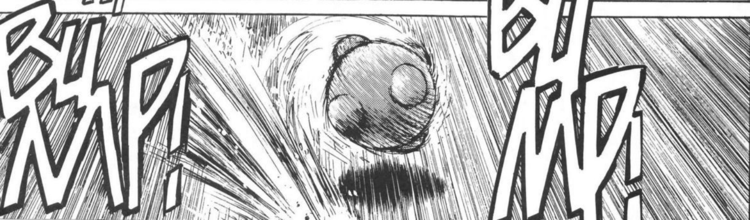
LOS PARTICIPANTES REALIZAN LA VUELTA DE CALENTAMIENTO SIGUIENDO AL PACE CAR.

BRRM!

BRRM!

FWOOOOM





¡¡EMPIEZA LA CARRERA!!

BROOOM!!

¿QUIÉN SERÁ EL MOTORBALLER QUE SE HAGA PRIMERO CON LA BOLA...?

¡¿EH!?

KRASH!

BRRM


¿¡QUÉ !?


ZAKI

¡¡EL GRUPO ASPIRANTE HA ADOPTADO UNA TÁCTICA CONSISTENTE EN ATACAR AL CAMPEÓN POR TRES ÁNGULOS DISTINTOS, PERO DICHA TENTATIVA ES INÚTIL ANTE EL INSULTANTE PODER DE JASUGUN!!
UOOOH!
¡¡JASUGUN LIDERA LA CARRERA!
FRRM!
EL CARISMÁTICO MOTORBALLER HA REDUCIDO CONSIDERABLEMENTE EL NÚMERO DE SUS APARICIONES, POR LO QUE SUS FANS HABLABAN DE RETIRO O INCLUSO DE MUERTE...
FSHIU!
¡...PERO SU INCREÍBLE CARRERA DESMIENTE TODOS LOS RUMORES! ¡¡EL CAMPEÓN SE ENCUENTRA EN UNA FORMA FÍSICA INMEJORABLE!!
BLAH... BLAH...
SU DOMINIO ES IMPRESIONANTE...
PERO CREO QUE PUEDO ESQUIVARLE...
JU, JU... ENTENDERÁS SU AUTÉNTICA FACETA CUANDO EJECUTE EL TEMIBLE MASCHINE KLATSCH.
¿EL MASCHINE... KLASCH...?
SÍ, ES EL PORQUÉ DE SU IMBATIBILIDAD.
"AUNQUE NOTO UNA CIERTA PRECIPITACIÓN EN GANAR RÁPIDAMENTE ESTA CARRERA... ¿QUÉ PRETENDE?"


FR
RRRM!


!


UAH!
¿¡CÓMO!? ¡¡EL EMPERADOR HA CAÍDO!!

¿¡SERÁ UNA AVERÍA TÉCNICA!? ¡ACABA DE SOLTAR LA MOTORBALL!

BAN

¡QUÉ OPORTUNIDAD DE ORO PARA EL EQUIPO ASPIRANTE! ¡EL NÚMERO 87, BIHAGETTA, SE APODERA DE LA BOLA!

¡UOOOH! ¡UOOOH!

FRRM!!

¡OOOH! ¡EL EQUIPO ASPIRANTE NO ATACA A JASUGUN! ¡PASAN DE LARGO SIN TOCARLE!

¡NO SE MUEVE! ¡¡EL CAMPEÓN SIGUE SIN MOVERSE!!

¡UOOH!

¡HERMANITO!

¡¡EL CIRCUITO ENTERO GRITA!!

¡AH, EL EMPERADOR SE HA LEVANTADO! ¡SIN EMBARGO, SUS MOVIMIENTOS SON RENQUEANTES, MUY VACILANTES!

¡¡JASUGUN SE DIRIGE A BOXES, APOYADO EN LA PARED DEL CIRCUITO! ¿¡QUÉ LE HABRÁ OCURRIDO!?

¡UOOH!

MOTOR BALL

FRRM!

¡UOOH!!

¡JASUGUN LLEGA A DURAS PENAS A BOXES! ¿¡PODRÁ REINCORPORARSE A LA CARRERA!?

¡SI NO VUELVE EN DIEZ MINUTOS SE CONSIDERARÁ RETIRADO Y EL GRUPO ASPIRANTE SE HARÁ AUTOMÁTICAMENTE CON LA VICTORIA!

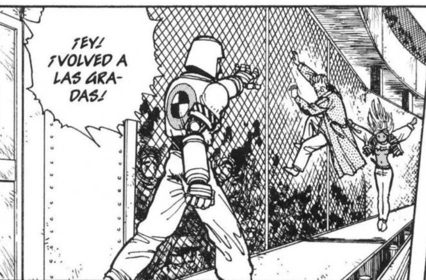
CLINK!

¡VOY A AYUDAR A TU HERMANO, SHUMIRA!

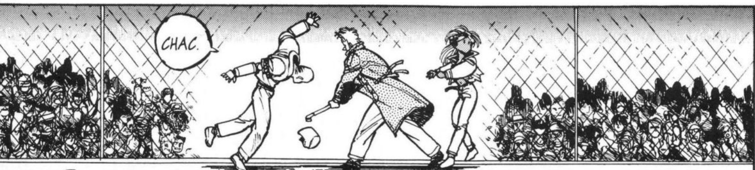
¡VALE!











UAAH!

¡HAY PROBLEMAS! ¡VARIOS FANS EXCITADOS ESTÁN SALTANDO LA VALLA!

¡ES MUY PELIGROSO! ¡¡VUELVAN A SUS ASIENTOS!!

UAAH!

¡ELECTRIZA LA VALLA, RÁPIDO!

ZNNN!

PLOF!



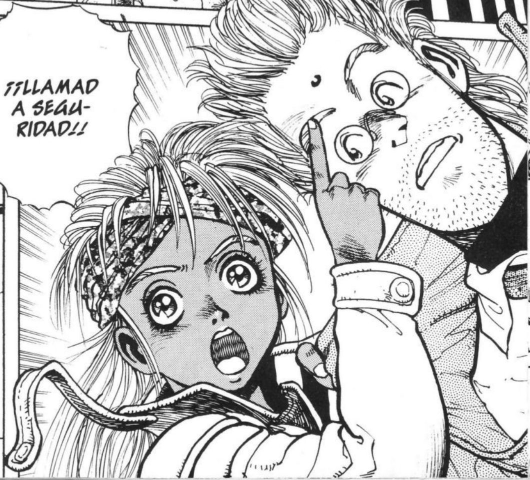




¡SHUMIRA! ¿¡QUIÉN ES ESTE HOMBRE!?

BRAI
GEARS






¡OOOOH!
SI... ¡SIENTO LO DI-CHO...!


¡¡PUEDO AYUDARLES EN LO QUE SEA NECESARIO!! ¡DETÁLLENME EL ESTADO DEL PACIENTE!
SU ACTIVIDAD CEREBRAL SE HA PARALIZADO. HAS-TA AHORA, SIEMPRE SE RECUPERABA NATURALMENTE ENSEGUIDA...
¡PASE POR AQUÍ!

HA PASADO UN MINUTO DESDE LA DE-TENCIÓN DE LA ACTIVI-DAD CERE-BRAL.
¡MIERDA! ¡NO RES-PONDE!
¡LA AC-TIVIDAD METABÓ-LICA ES EXTREMA-DAMENTE BAJA!


¡HER-MANI-TO!


HASTA AHORA HABÍA REHUSA-DO PARTICIPAR EN MÁS CARRERAS, PERO ESTA VEZ SU ORGULLO DE CAMPEÓN VIGEN-TE HA SIDO MÁS FUERTE QUE ÉL...

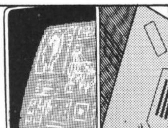
NUNCA HABÍA OÍDO HABLAR DE MUERTES CEREBRALES TRANSITORIAS.

¿CUÁL ES LA CAUSA? ¿ALGUNA DROGA? ¿UNA INTERVENCIÓN QUIRÚRGICA? ¿ADICCIÓN A LA INYECCIÓN DE HORMONAS?

JASUGUN SUFRIÓ UNA "REMODELACIÓN CEREBRAL" PARA HACERSE CON UNA MENTE PRODIGIOSA, IDEAL PARA LA CARRERA. EL PRECIO A PAGAR POR EL CAMBIO, SIN EMBARGO, ES VIVIR PERMANENTEMENTE CON LA AMENAZA DE LA MUERTE...

¿¡UNA REMODELACIÓN CEREBRAL!?





¡SI NO ME EQUIVOCO... SE PRACTICAN REMODELACIONES DE LA ESTRUCTURA EPILETIAL DEL CEREBRO... LA POTENCIA DE LAS NEURONAS SE AUMENTA CON PROTEÍNAS ARTIFICIALES...!

ESTO ES TECNOLOGÍA SALEMIANA... ¡¡UN GEHIRN UMBAU, UNA REMODELACIÓN CEREBRAL MEDIANTE NANOMÁQUINAS*!!

¿¡ES POSIBLE QUE EXISTA EN LA CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS ALGUIEN CAPAZ DE UNA OPERACIÓN ASÍ!?

ADEMÁS, HAN RECONOCIDO MI MARCA DE SALEM... ¡INAUDITO...!

***NANOMÁQUINA:** ROBOT COMPUESTO POR PEQUEÑAS PIEZAS MOLECULARES CUYO TAMAÑO SE MIDE EN NANÓMETROS (MILMILLONÉSIMA PARTE DE UN METRO).

¡BIEN!

¡USAREMOS UN MÉTODO ALGO BRUSCO PERO SIN DUDA EFECTIVO! ¡VAMOS A EXCITAR EL NÚCLEO BASAL DE MEYNERT* CON UNA DESCARGA ELÉCTRICA!

¡¡AL MISMO TIEMPO, HABRÁ QUE INYECTARLE UNA SOLUCIÓN A BASE DE ÁCIDO GLUTAMÍNICO, ÁCIDO GAMA-AMINOBUTRAMÍNICO Y PÉPTIDOS!!

¡ACÉRCATE, SHUMIRA!

¿QUÉ PIENSA HACER, DOCTOR?

AUMENTAR LA POTENCIA DE LAS ONDAS CEREBRALES DE SHUMIRA.

¡LLAMAREMOS A LA PUERTA DEL CEREBRO DE JASUGUN!

¿¡PIENSA QUE ASÍ PODREMOS REVIVIRLE!?

SÉ QUE NO ESTÁ ESCRITO EN LOS MANUALES, PERO EN MIS AÑOS DE EJERCER LA PROFESIÓN HE COMPROBADO QUE LO MEJOR PARA REVIVIR A ALGUIEN A PUNTO DE MORIR ES LA LLAMADA DE UN FAMILIAR QUERIDO.

¡ESCÚCHAME, SHUMIRA! ¡CUANDO TE HAGA LA SEÑAL...!

*NÚCLEO BASAL DE MEYNERT: NÚCLEO NERVIOSO SITUADO EN LA BASE DEL NÚCLEO BASAL DEL CEREBRO. UNA EXCITACIÓN DE ESTE PUNTO PROVOCA LA SEGREGACIÓN EN TODO EL CEREBRO DE UNA HORMONA NEUROTRANSMISORA LLAMADA ACETILCOLINA QUE PROVOCA LA ACTIVACIÓN DE LAS NEURONAS.

¡PONTE A REZAR CON TODAS TUS FUERZAS CUANDO YO TE LO IN-DIQUE!

¡UNO, DOS Y...!

FRRM!

¡JIAA, JA, JA, JA! ¡EL QUE SE QUEDE CON LA BOLA SERÁ EL CAMPEÓN!

¡ERES UN TRAIDOR, KALASH-NIKOV!

THUMP!

AH...



¡JA, JA, JA, JA, JA, JA! ¡YO SOY EL AUTÉNTICO CAMPEÓN!

¡Y NO PIENSO CEDER MI TRONO AL PRIMERO QUE APAREZCA!

¡¡AHÍ ESTÁ!! ¡EL EMPERADOR JASUGUN ACABA DE REAPARECER!

BUNK

UFFF... ME HA PUESTO DE LOS NERVIOS.

CRASH!

¡UAGH!

¡EL CAMPEÓN ACABA DE MASACRAR A DOS DE SUS CONTRINCANTES Y SE DIRIGE RAUDO EN POS DEL TERCERO, EL NÚMERO 6, KALASHNIKOV!

NYEK!

¡UOOH! ¡VAS A VER LO QUE ES BUENO, CAMPEÓN!

ADIÓS...

SHAK!

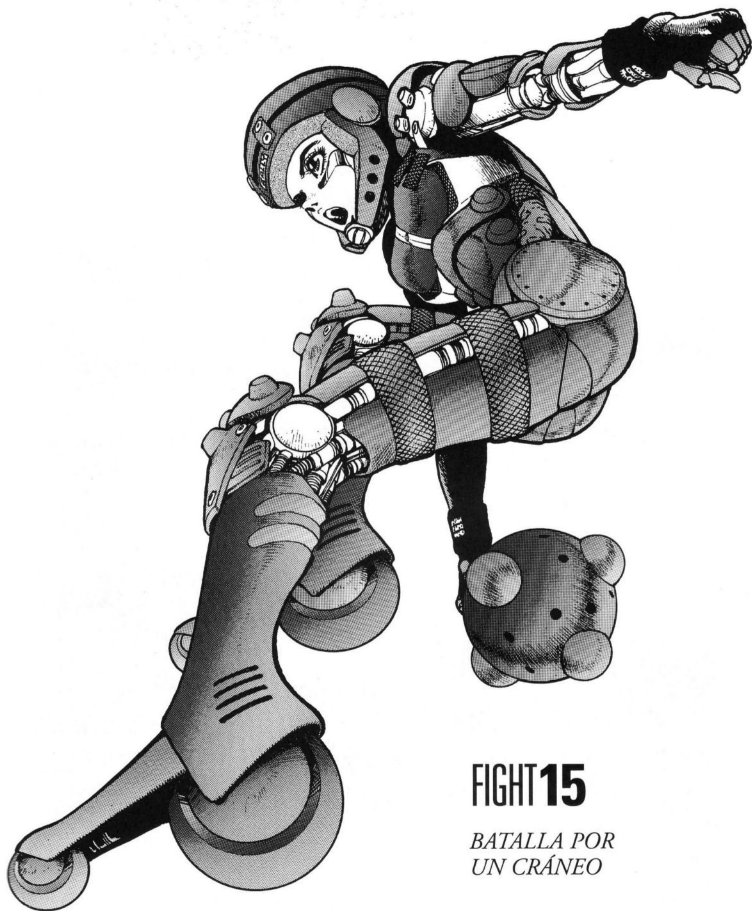
¡¡POR-
QUE ES-
TA BOLA
ES SÓLO
MÍAAAA
!!

¡WOOH!

ATAQUE LATERAL, MODO 89B DEL MASCHINE KLATSCH.
OOHHH!
¡¡KALASHNIKOV HA SIDO DERROTADO!! ¡¡JASUGUN SE ASEGURA ASÍ LA PERMANENCIA EN EL TRONO DE CAMPEÓN!

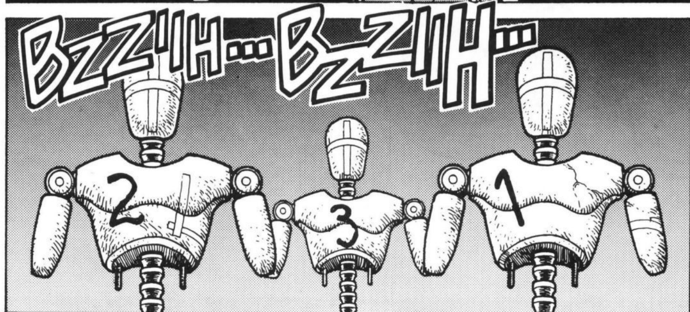






FIGHT **15**

BATALLA POR UN CRÁNEO


BZZIH... BZZIH...

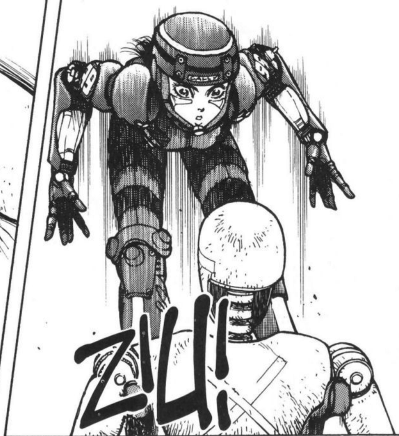

MM...
ZAK!


MMM..
ZISIZIS!

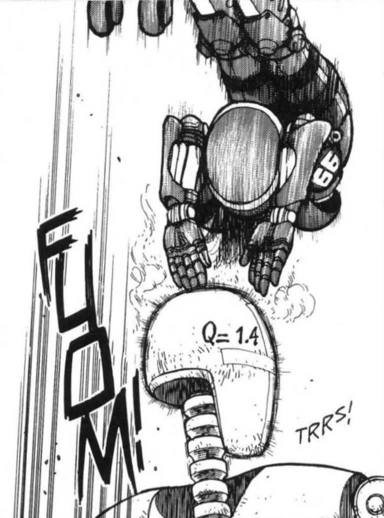
¡NH!
ZWAK!
SHIIIN!
FWOSH!

KLANK!
ZIU!


SHAS!

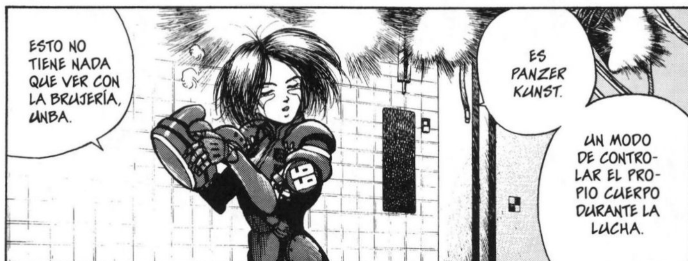

ZIU!


ZAKI!
Q=1.4
FUMP!
Q=1.4









*LIMITADOR: DISPOSITIVO QUE SIRVE PARA IMPEDIR QUE LA POTENCIA DEL CUERPO DE MOTORBALLER SUPERE LAS ESPECIFICACIONES IMPUESTAS POR LA LIGA.

LOS MUÑECOS 1 Y 2 TIENEN LA PARTE CORRESPONDIENTE A LAS VÉRTEBRAS CERVICALES COMPLETAMENTE DESTROZADA.

¡PERO EL CASO DEL MUÑECO 3 ES TOTALMENTE DISTINTO! ¡¡LA TEMPERATURA DEL INTERIOR DEL CRÁNEO ES MUCHÍSIMO MÁS ELEVADA QUE LA DEL EXTERIOR!!

ACTIVE

HE UTILIZADO LAS TÉCNICAS HAKEN WENDE, H.B. TRABANT Y HERZ HERHAUEN...

EL HERZ HERHAUEN CONSISTE EN GOLPEAR CON UNA FRECUENCIA DE MÁS DE 100 HERCIOS EN EL PUÑO... CON ÉL... SE PUEDE CONCENTRAR ENERGÍA VIBRATORIA EN EL CEREBRO Y DESTRUIRLO POR MUCHAS CORAZAS QUE PROTEJAN EL CRÁNEO DEL CONTRINCANTE...

ES... ¡ES INCREÍBLE, GALLY! ¿Y DÓNDE APRENDISTE ESAS TÉCNICAS?

NO LO SÉ... MI MEMORIA ESTÁ BORRADA.

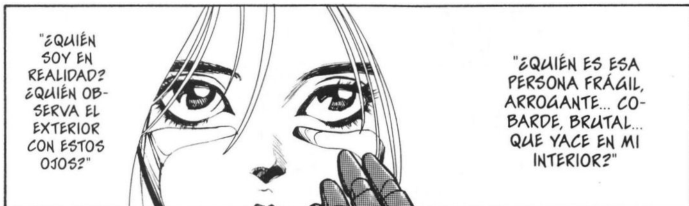
PERO CUANDO ESTOY CONCENTRADA EN LA LUCHA DEL CIRCUITO, A VECES...

...TODOS MIS RECUERDOS PERDIDOS AFLORAN DURANTE UN INSTANTE A MI MENTE... Y LUEGO VUELVO A PERDERLOS.


SI ME PARO A PENSAR, EL NOMBRE DE "GALLY" NO ES MI AUTÉNTICO NOMBRE...


Y ME ES POSIBLE CAMBIAR DE CUERPO... SOY YO, PERO NO SOY YO... MI CUERPO NO ES MÁS QUE UNA HERRAMIENTA.


"ME PREGUNTO..."
¿QUÉ ES MI AUTÉNTICO YO?
99


"¿QUIÉN SOY EN REALIDAD? ¿QUIÉN OBSERVA EL EXTERIOR CON ESTOS OJOS?"
"¿QUIÉN ES ESA PERSONA FRÁGIL, ARROGANTE... COBARDE, BRUTAL... QUE YACE EN MI INTERIOR?"


"QUIERO AVERIGUARLO... LA AUTÉNTICA PRUEBA DE QUE YO SOY YO... Y MI ÚNICA PISTA..."
¡...ES EL PANZER KUNST!
ZAK!


EL ÚNICO MODO DE RECUPERAR MIS TÉCNICAS OLVIDADAS ES LUCHANDO... ¡LUCHANDO...!


OYE, YO NO ENTIEN-DO MUCHO DE LUCHA, LA VERDAD...
¿¿...PERO ES POSIBLE QUE TU PANZER KUNST PUEDA VENCER AL MASCHINE KLASTCH DEL GRAN CAM-PEÓN!!


EL MASCHINE KLATSCH...
99




HYEEEK!


¡GALLY! ¡UNBA! VENID EN-SEGUI-DA...
HA PASA-DO ALGO UN POCO DELICA-DO...

GIMNASIO SUBTERRÁNEO EXCLUSIVO PARA JUGADORES DE LA SEGUNDA DIVISIÓN.

BRRROOOOOOM

GYMNASIUM

WARNING
ON SURE DULE-ON
CONTRACT COST
WITH PERFORMANCE

414

¡OOOH! ¡AQUÍ ESTÁN!

TE PRESENTO AL SR. THOMPSON, PRESIDENTE DE LA COMPAÑÍA RECUPERADORA DE TIERRAS ABANDONADAS TRENCH BLOOM Y PATROCINADOR DE NUESTRA ESCUDERÍA.

PUEDES LLAMARME TOMMY.

CARAMBA, VISTA DE CERCA ERES MÁS BAJITA DE LO QUE PARECÍAS...

EL CONTRATO CON EL PATROCINADOR ESTÁ FIRMADO Y HEMOS CUMPLIDO TODAS LAS CONDICIONES PARA EL ASCENSO A LA SEGUNDA DIVISIÓN... ¿HA OCURRIDO ALGO, EDO?

MMM...!!

BUENO... DE HECHO, NO ES QUE SEA NADA GRAVE PERO...

¡ES ALGO QUE SÓLO INCUMBE A GALLY!

?

VAYAMOS POR PARTES.

LOS JUGADORES QUE ENTRAN A FORMAR PARTE OFICIALMENTE DE UNA DIVISIÓN ESTÁN LIMITADOS A CIEN, Y CADA UNO DE ELLOS CUENTA CON UN NÚMERO DEL 0 AL 99.

M1928A1

ES DECIR, QUE NORMALMENTE EL MOTORBALLER QUE ENTRA NUEVO DEBE ADOPTAR EL NÚMERO QUE QUEDA VACANTE POR EL RETIRO O MUERTE DE OTRO JUGADOR.

BROOOM!

AHORA MISMO, EXISTEN UNOS DIEZ NÚMEROS LIBRES EN LA SEGUNDA DIVISIÓN, PERO...

FRRRM!

¡YO SÓLO QUIERO EL NÚMERO 99!

¡ENTENDIDO, PERO EL NÚMERO 99 YA ESTÁ COGIDO EN LA SEGUNDA DIVISIÓN!

YA VEO... ¿ES QUE HAS ELEGIDO EL NÚMERO 99 POR ALGÚN MOTIVO ESPECIAL?

PUES NO...

SIMPLEMENTE ME GUSTA.

PERO YO NO SOY DE LAS QUE CAMBIAN DE OPINIÓN UNA VEZ HAN DECIDIDO ALGO.

¡TENEDLO CLARO!

UFF... MENUDO LÍO... ¡RECAPACITA, HAZ EL FAVOR!

HE INTENTADO NEGOCIAR CON EL MOTORBALLER NÚMERO 99, PERO LO ÚNICO QUE CONSEGUÍ ES QUE MONTARA EN CÓLERA.

SI NO PIENSAS CAMBIAR DE OPINIÓN...

FRRSH!

FRRSSSHH!

¡ENTONCES, COMO ES COSTUMBRE, DEBERÁS ENFRENTARTE A ÉL EN UNA LUCHA INDIVIDUAL...

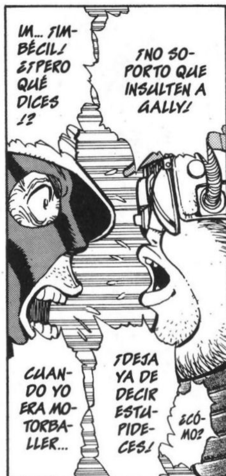
...QUE DECIDIRÁ QUIÉN DE LOS DOS SE LLEVA EL NÚMERO 99! ¿TE PARECE BIEN?

FRRM!

¡ES AJAKATY, EL NÚMERO 99...!
NÚMERO 23 EN EL RÁNKING DE PUNTOS.
FWOOSH!
RASH!
¿ASÍ QUE TÚ ERES LA DESGRACIADA QUE PRETENDE UTILIZAR MI NÚMERO?
¡QUE SEPAS QUE TE VA A SER IMPOSIBLE, CARDO BORRIQUERO!


¡NO TE DEJES PROVOCAR, GALLY!
¡¡ES DEMASIADO ARRIESGADO Y EN ESTE DUELO NO HAY NI UN CÉNTIMO EN JUEGO!! ¡NO VALE LA PENA!


¡TIENES QUE LUCHAR, GALLY!
¡¡ENSÉÑALE A ESE PARDILLO EL PODER COMBINADO DE TU PANZER KUNST Y DE MI WETT ZEUG!!

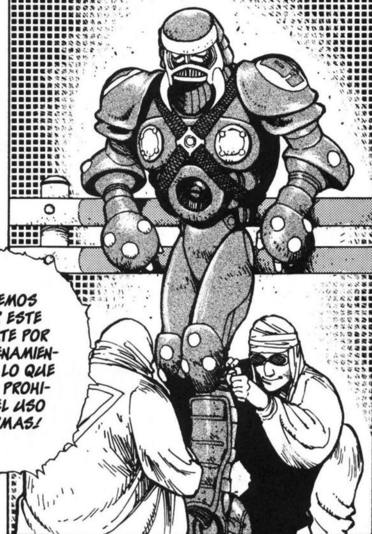

IM... ¡IMBÉCIL! ¿¡PERO QUÉ DICES!?
¡NO SOPORTO QUE INSULTEN A GALLY!
CUANDO YO ERA MOTORBALLER...
¡DEJA YA DE DECIR ESTUPIDECES!
¿CÓMO?


OUGH, MI BRAZO...
¡LA MEDICINA!
¡LAK! ¡LAK!
TE ESTÁ BIEN EMPLEADO.
ES DECIR...
QUE SI HAGO QUE ESTE TIPEJO MUERDA EL POLVO PODRÉ ASCENDER A LA SEGUNDA DIVISIÓN CON MI NÚMERO 99, ¿VERDAD, SEÑOR THOMPSON?
ESO ES.
LLÁMAME TOMMY.


¿VAS A LUCHAR?
¡GUN!


POR SUPUESTO.




¡HAREMOS PASAR ESTE COMBATE POR UN ENTRENAMIENTO, POR LO QUE QUEDA PROHIBIDO EL USO DE ARMAS!




UTILIZAREMOS ESTE CRÁNEO EN VEZ DE LA MOTORBALL.

¡LOS COMBATES DURAN SÓLO UNOS SEGUNDOS! ¡QUEDAN PROHIBIDAS LAS TRAMPAS Y ARTIMAÑAS Y GANARÁ EL MEJOR DE TRES!
VENCERÁ EL QUE CUELGUE AL CRÁNEO DEL GANCHO SITUADO EN LA SEGUNDA CURVA.



¡GALLY ACABARÁ CON ESE PALURDO EN MENOS QUE CANTA UN GALLO, JE, JE!

¿ESO CREES...?

ESE TAL AJAKATY... ES DURO.

FRRM!

SUS MEDIAS NO SON NADA BUENAS PORQUE, AL CONTRARIO QUE LOS AUTÉNTICOS CAMPEONES, SE CENTRA EN LA BATALLA INMEDIATA MÁS QUE EN LA CARRERA EN SÍ.

QUIZÁS ESTO SEA MÁS DURO PARA GALLY DE LO QUE CREEMOS.

BRRM!

FWOM!

¡LISTOS!

FRRM!

¡¡YA!!





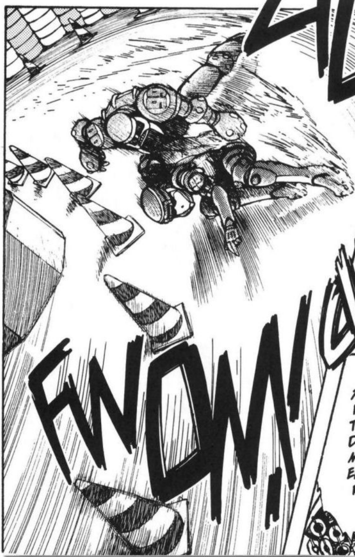


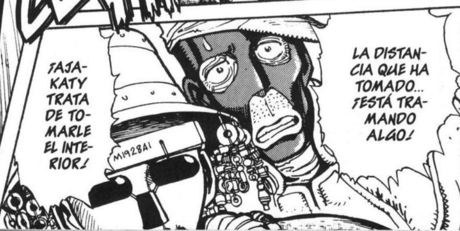

FWOOM!


¡BIEN! ¡COMO ERA PREVISIBLE, GALLY HA TOMADO EL LIDERATO GRACIAS A LA LIGEREZA DE SU CUERPO!


¡PRIMERA CURVA!


ZHU!!
CLANK!


FWOM!


LA DISTANCIA QUE HA TOMADO... ¡ESTÁ TRAMANDO ALGO!
¡AJAKATY TRATA DE TOMARLE EL INTERIOR!
M1928A1


SHRRRK!

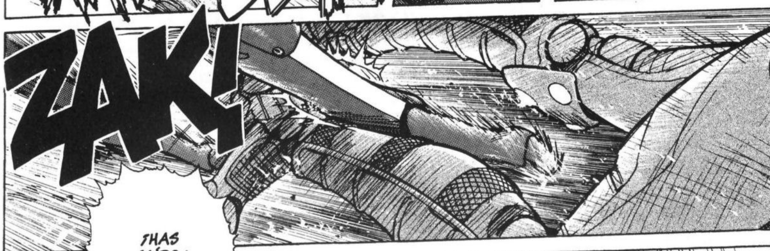

THUD!
ZIS!
ÉSTE ES EL NIVEL DE LA SEGUNDA DIVISIÓN...
ZAK!
GALLY


¡HUM!
FWOOH!
GALLY


SHAK!
¡UOOOH!


¡MUY BIEN! ¡LE HA TUMBADO!
¡¡QUÉ COBARDE!! ¿¿CÓMO HA PODIDO ATACARLA CON UNA PATADA ALTA EN PLENA CURVA??





¡HAS CAÍDO! ¡SUFRE MI "BAIZHONG JIANTUI"!

¡BAM!

CRASH!!

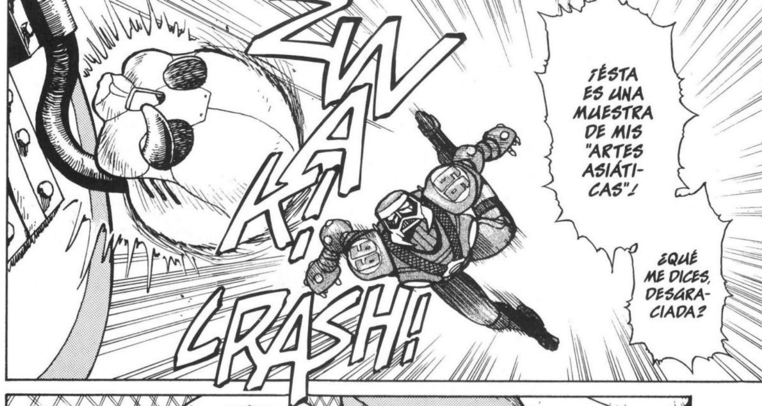
BUMP!
CLANK! CLANK!

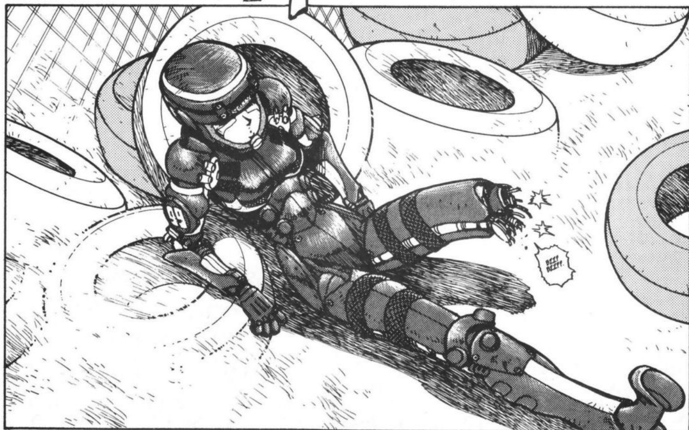






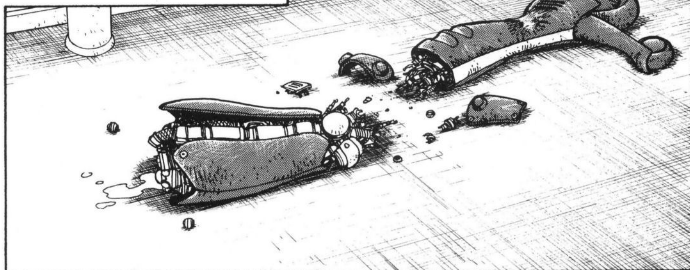


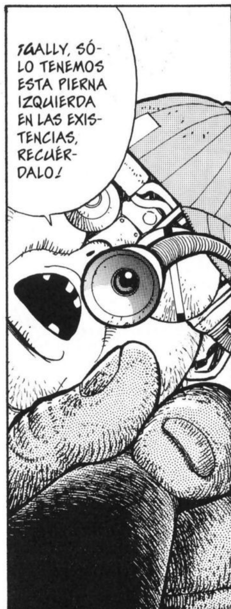

ZWAKA¡CRASH!
¡ÉSTA ES UNA MUESTRA DE MIS "ARTES ASIÁTICAS"!
¿QUÉ ME DICES, DESGRACIADA?



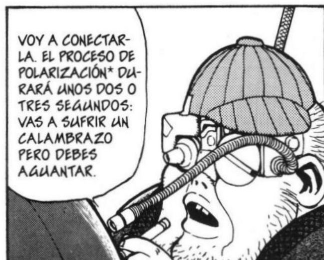



¡¡CONQUE ÉSAS TENEMOS ...!!


LUCHA AL MEJOR DE TRES POR EL NÚMERO 99. PRIMERA CARRERA... DERROTA DE GALLY.


¡GALLY, SÓLO TENEMOS ESTA PIERNA IZQUIERDA EN LAS EXISTENCIAS, RECUÉRDALO!


TRANQUILO, SÓLO BAJÉ UN POCO LA GUARDIA.









*POLARIZACIÓN: VOLTAJE Y CORRIENTE ELÉCTRICAS ESTÁTICAS OBTENIDAS MEDIANTE SEÑALES ELÉCTRICOS Y VOLTAICOS.







LA MEDIA DE AJAKATY LE COLOCA EN EL PUESTO 23, PERO HA CONSEGUIDO DESTRUIR A NI MÁS NI MENOS QUE 145 JUGADORES.

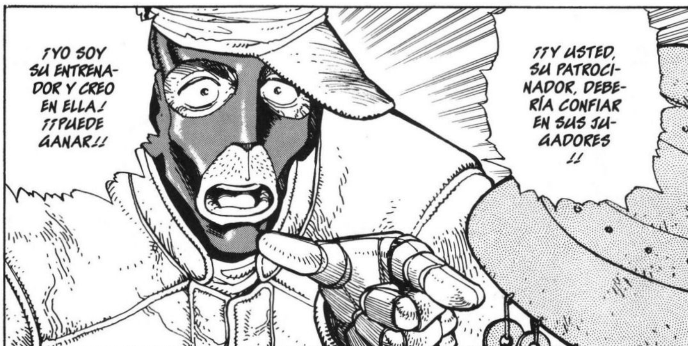
¡ES UN TIPO MUY DURO AL QUE SUS FANS LLAMAN "EL APLASTADOR" O "EL REY SIN CORONA"!

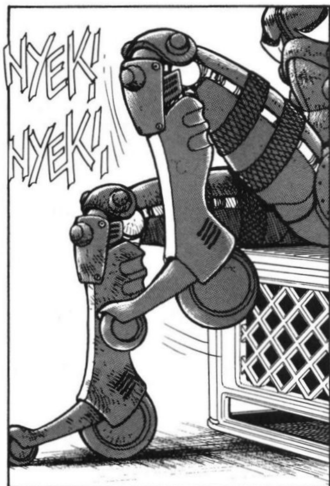



¿ASÍ QUE RECONOCES TU DERROTA?
EXACTO. ESTO ES UNA LUCHA PRIVADA EN TORNO AL NÚMERO 99. ME SABE MAL, PERO AL FIN Y AL CABO SI ABANDONAMOS AHORA NO REPERCUTIRÁ EN LA MEDIA GLOBAL DE GALLY.


RECONOZCO QUE TENÍA OBJECIONES Y QUE HE DICHO QUE ESTA LUCHA ERA INÚTIL...
PERO UNA BATALLA YA EMPEZADA NO PUEDE DETENERSE ASÍ COMO ASÍ.


¡PERO SI SEGUIMOS ASÍ, GALLY ACABARÁ HECHA AÑICOS!


¡YO SOY SU ENTRENADOR Y CREO EN ELLA! ¡¡PUEDE GANAR!!
¡¡Y USTED, SU PATROCINADOR, DEBERÍA CONFIAR EN SUS JUGADORES!!











*ALINEAR: ACCIÓN DE IGUALAR LA ALTURA Y EL EQUILIBRIO DE PATAS O RUEDAS.


¡PERFECTO! ¡TODAVÍA QUEDAN DOS OPORTUNIDADES! ¡¡VE A DARLE SU MERECIDO!!
TAP!


JU... ERES MÁS BUENO DE LO QUE PARECES.


¿EH?
LO... ¿LO HAS OÍDO?
SI VUELVO A AVERIAR EL WETT ZEUG EL PATROCINADOR VA A ANULAR EL CONTRATO, ¿VERDAD?

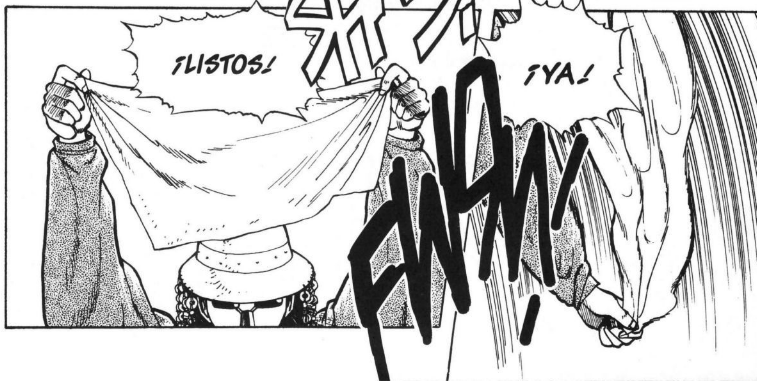

BUENO, VOY A GANAR ESTA CARRERA.


¡GRACIAS POR CONFIAR EN MÍ!


¡SERÁ IDIOTA! ¡CON LO GUAPO QUE SOY!
FFF...

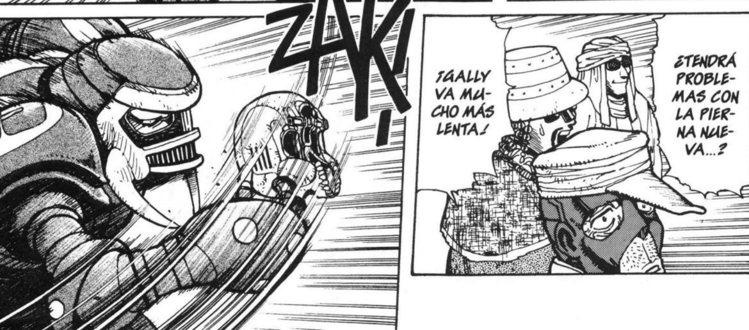

¡SEGUNDA CARRERA!


BRRM!
¡¡NO HABRÁ TERCERA CARRERA!! ¡PORQUE ME ENCARGARÉ DE CONVERTIRTE EN CHATARRA AHORA MISMO!
BRRM!
...
SHAS!


¡LISTOS!
¡YA!

FRRM!


FWOMM!


ZAK!


¡GALLY VA MUCHO MÁS LENTA!
¿TENDRÁ PROBLEMAS CON LA PIERNA NUEVA...?

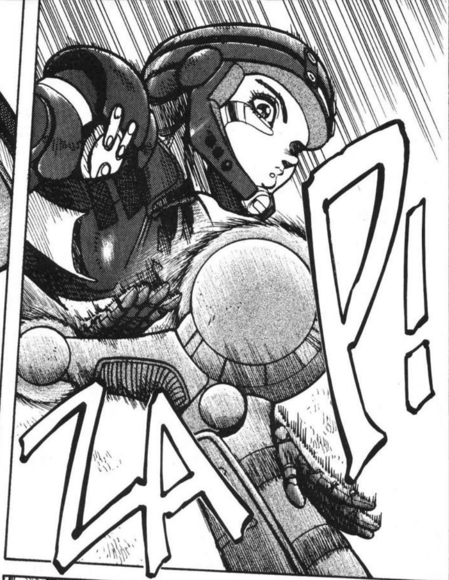
SE HA PEGADO A ÉL... ¡JAKATY LE HA GANADO LA DELANTERA* A GALLY!

FWOM!

SHAS!

ZWOOSH!

*GANAR LA DELANTERA: LA LUCHA QUE SE LLEVA A CABO EN EL DEPORTE DEL MOTORBALL ES DE UN TIPO DISTINTO AL DE CUALQUIER OTRO TIPO DE LUCHA, YA QUE LOS PARTICIPANTES DEBEN ENFRENTARSE ENTRE SÍ MIENTRAS AVANZAN A TODA VELOCIDAD EN UNA MISMA DIRECCIÓN. SI LA DIFERENCIA DE FUERZA Y POTENCIA DE DOS CONTRINCANTES ES POCO NOTABLE, ENTONCES EL LUCHADOR QUE SE SITÚE DELANTE CONTARÁ CON CIERTA VENTAJA EN EL ATAQUE.



ZAP!

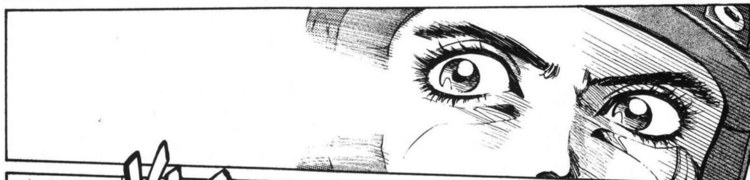
SHRRIIK!

WUSSH!

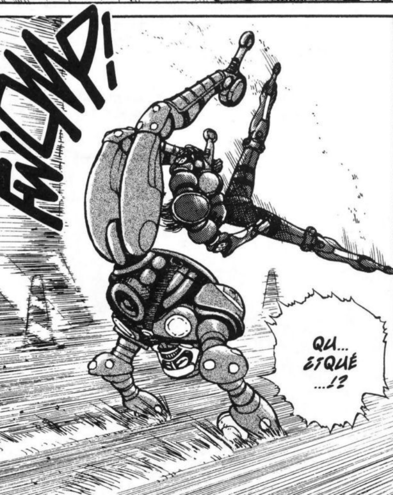
¡HA CONSEGUIDO DETENER MI "TIANBIAN KAO-YUE"! ¡A VER QUÉ ME DICE DE ESTO!

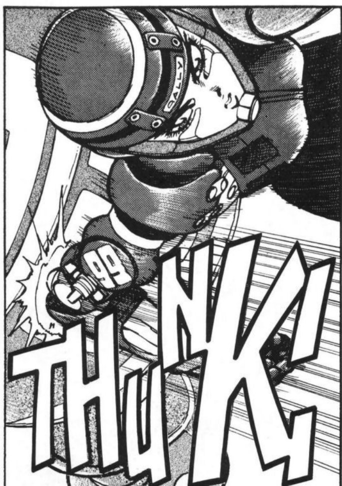
SHAK!

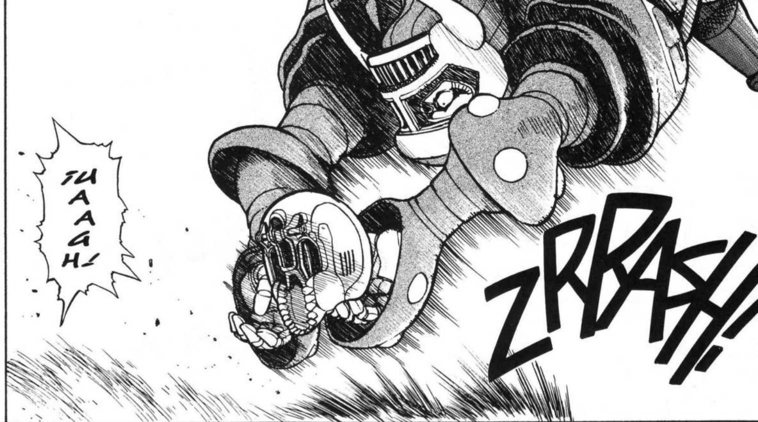
JIAAAAAHH!!





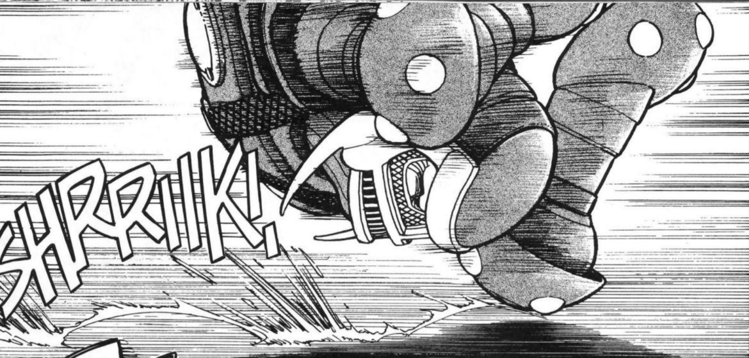

FWUMP!
QU...
¿¡QUÉ
...!?


THUNK!



SHRRIK!

FRRM!
RRM!


SHRRIIK!

BUMP!
THUD!


CRASH!


¡MADRE MÍA! ¡¡ACABA DE SUFRIR NI MÁS NI MENOS QUE DOS ATAQUES Y, EN UNA POSTURA COMPLICADÍSIMA, HA CONSEGUIDO GOLPEARLE!!
¡¡OOOH!! ¡PERO TODAVÍA SIGUE LA BATALLA! ¡AJAKATY SIGUE EN POSESIÓN DE LA CALAVERA!


CLANK!
MI... MIERDA.
CLANK!
ZRISH!
¡¡MALDITA SEA!!


¡ME HAS PUESTO DE MUY MALA LECHE!
GRRR!


BRRM!
FWOOM!
¡UOOOOHH!

FRRM!
FWOMP!

¡¡DESPÍDETE DE TU PIERNAAAA!!

ZRRASH!!

¡QIANGUN FANZHONG TUI! ¡¡ES IMPOSIBLE QUE PUEDA ESQUIVAR UN GOLPE A LA ESPINILLA DESDE UNA POSICIÓN TAN BAJA!!

¿¡UGH!?

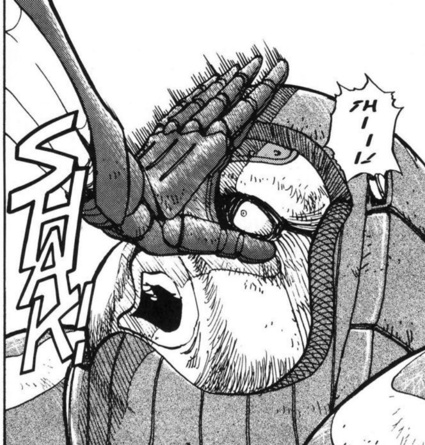
ZWIIN!

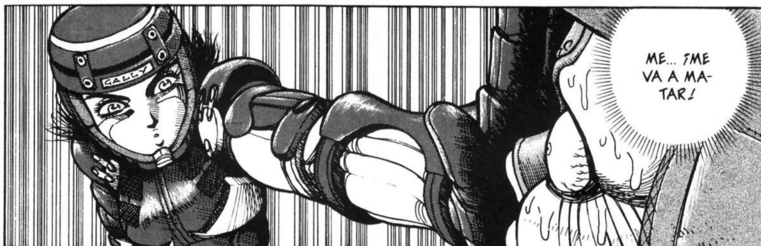
SHIIU!

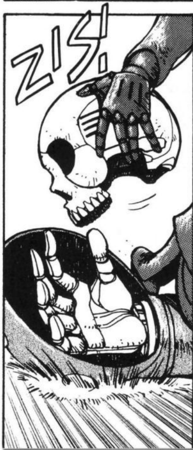
HA... ¡¡HA ADIVINADO MIS INTENCIONES!!




CRAK!


SHAK!
¡HIII!


ME... ¡ME VA A MATAR!


ZIS!


ÉSTE ES UN COMBATE DE ENTRENAMIENTO, ¿NO?

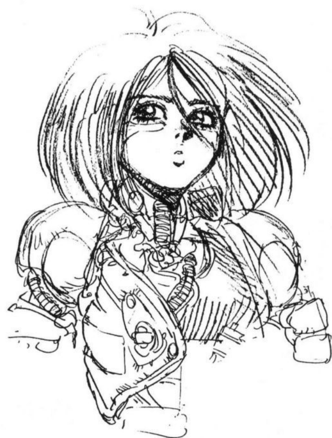

SHUU!
...!!


KLATI CH!
¡¡GALLY ES LA VENCEDORA DEL SEGUNDO COMBATE!!
ZLSH!
ME... ME HA VENCIDO... MIS TÉCNICAS NO HAN PODIDO CON ELLA...
TE CEDERÉ MI NÚMERO... TE LO MERECES MÁS QUE YO.


NO HACE FALTA LUCHAR PARA ADIVINAR EL RESULTADO... NO CONSEGUIRÉ DERROTARLA DE NUEVO.
ESTOY DERROTADO.
PE... ¿¡PERO QUÉ DICES, AJI!? ¡TODAVÍA TIENES UNA OPORTUNIDAD, SON TRES BATALLAS EN TOTAL!


DIME SÓLO UNA COSA...
TUS TÉCNICAS NO PERTENECEN A LAS ARTES ASIÁTICAS... ¿¡QUÉ SON!?

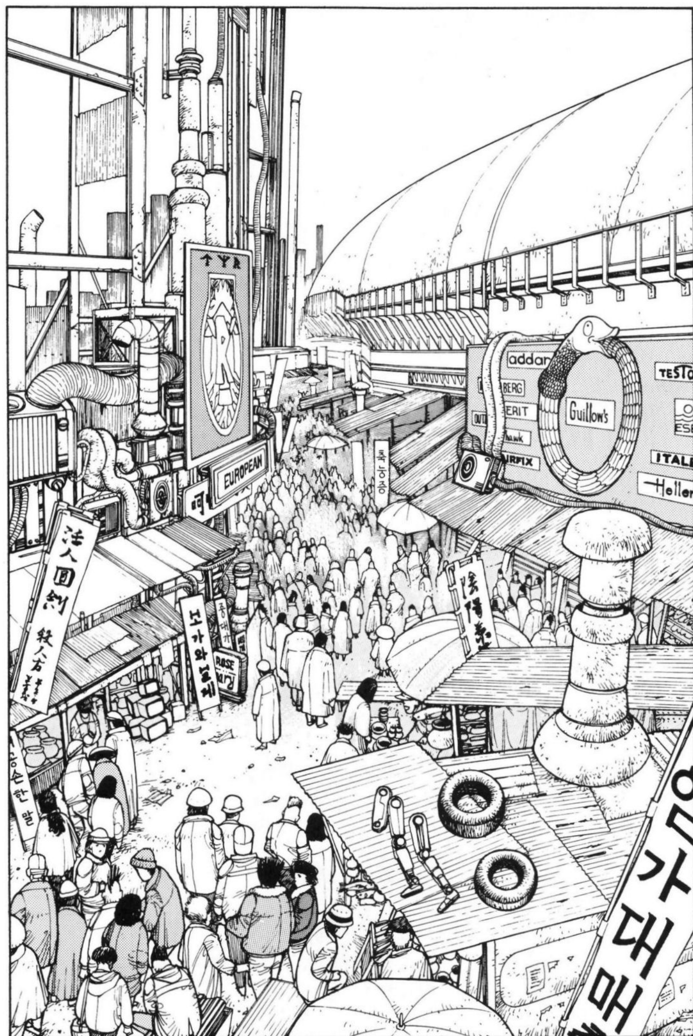
ES UN MARS KRIEGE, UNA TÉCNICA DE LUCHA MARCIANA...
¡...EL PANZER KUNST!



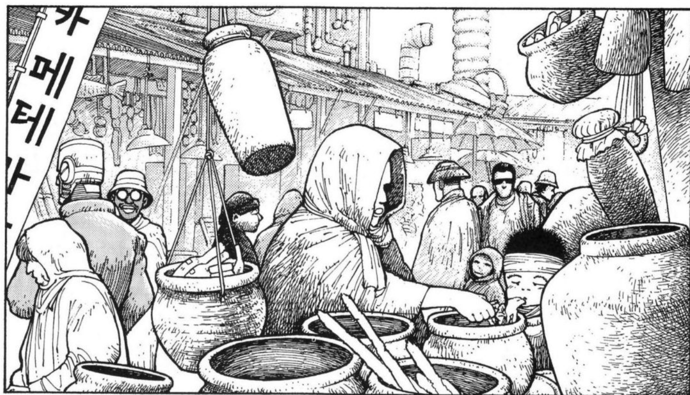
FIGHT 16

UN SOLO CORAZÓN





TYR
EUROPEAN
축농증
addan
BERG
ERIT
hawk
IRFIX
Guillow's
TESTO
ESE
ITALE
Heller
ROSE
가대매





CUÁNTO TIEMPO SIN VENIR A LA CIUDAD.
DENTRO DE UNA SEMANA DEBUTARÁS EN LA SEGUNDA DIVISIÓN.
HOY APROVECHAREMOS PARA RELAJARNOS.
SEA MONKE
#100



PUES PODRÍA HABER VENIDO UNBA TAMBIÉN ...
UNBA SUFRE DE AGORAFOBIA.
PARTS
CARAMBA, QUÉ BARATO ESTE BRAZO.
SALE
4.500



¡JIAAAA, JAA, JAA!

¡APARTAOS, INÚTILES! ¡OS VAMOS A APLASTAR!

BRRM

BRRM

¡UAAH!

¡JIAAAAAAH!

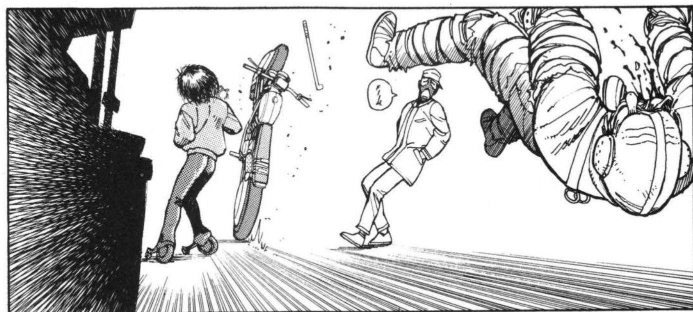




SHUU!

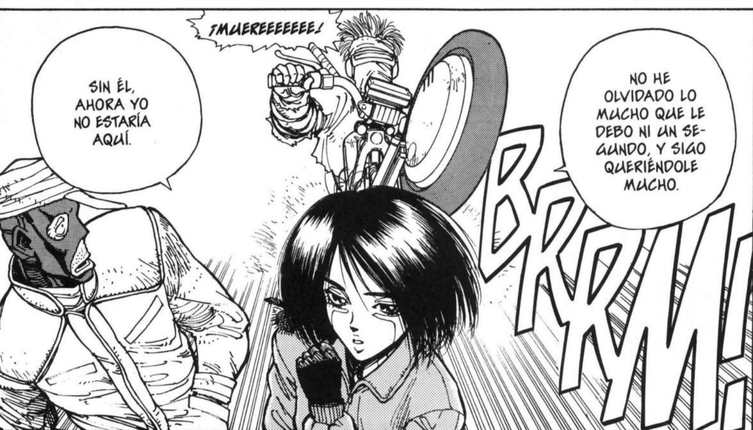
QUISE ENTRAR AL MOTORBALL POR VOLUNTAD PROPIA...

TUK!






¿AL-GUIEN IMPOR-TANTE? ¿TU NO-VIO?
NO EXACTAMEN-TE... ÉL ME RECO-GIÓ A PESAR DE MI AMNESIA Y ME DIO UN NUEVO NOMBRE.

¿¿QUÉ LE HAS HECHO A MI HERMANO!? ¡¡LO PAGARÁS CARO!!
BRRM!

¡MUEREEEEEEEE!
NO HE OLVIDADO LO MUCHO QUE LE DEBO NI UN SE-GUNDO, Y SIGO QUERIÉNDOLE MUCHO.
SIN ÉL, AHORA YO NO ESTARÍA AQUÍ.
BRRRM!

TUK!
!?

PERO... NO PUEDO MOSTRAR-ME ANTE ÉL TAL COMO SOY...

FRR!

¡VALE YA!
FUMP!
¡UGH!
¡UAAAAHH!
SHIU!
CRASH!
YA VEO... ASÍ QUE TE SIENTES CULPABLE Y ESO TE INCOMODA...
PERO IGUAL ESTA CULPABILIDAD TE SIRVE PARA ESPOLEARTE... TODOS NOS SENTIMOS CULPABLES ALGUNA VEZ, Y ESO ES BUENO... ES NUESTRA CONCIENCIA...
...
QUIZÁS TENGAS RAZÓN.
POR CIERTO, QUÉ TÉCNICA TAN BUENA... ¿QUÉ ERA?
UNA TÉCNICA CONTRA VEHÍCULOS DE GAMBEREOS.
SALE
SALE




LOS FIDEOS DE ESTA TIENDA ESTÁN PREPARADOS ESPECIALMENTE EN CUANTO A SABOR Y VOLUMEN PARA SATISFACER AL CYBORG MÁS EXIGENTE.
¡ES CIERTO! ¡ESTÁN DE MUERTE!


FLIP! FLIP!
¡AH!


¡NO TE VAYAS, KIMJI!
FLIP! FLIP!
¡DÉJALE EN PAZ!


JE, JE, JE, ¡AHORA ESTE PEQUEÑAJO ES MÍO!


PLUK!




VAMOS, SHUMIRA, ROBAR NO ESTÁ BIEN... DEVUÉL-VELO.
MMMM...


¡OH, PERO SI ES JA-SUGUN! ¡¡QUÉ PE-QUEÑO ES EL MUN-DO!!


HA PASA-DO MUCHO TIEMPO... ¿CÓMO ES-TÁS, ES-DOG?


BUENO, VOY TIRANDO... AUN-QUE POR CULPA DEL AGARRO-TAMIENTO TER-MINAL NO ME ESCAPO DE TOMAR ME-DICINAS...
...
ESTA CHICA ES NUEVA EN MI ESCUDERÍA, SE LLAMA GALLY.


VA-YA...


ZISH!




ÉSTE ES MI NUEVO SINTONIZADOR, EL DOCTOR IDO.
HOLA.


I... IDO.
TU-TUM!


¿QUÉ TE PASA...? ¿LE CONOCES?


ER... ¿NOS HABÍAMOS VISTO ANTES?


¿QU...?


PO... ¿POR QUÉ SE MUESTRA ASÍ? ¿¡ESTÁ EN LA ESCUDERÍA DE JASUGUN!?
¿QUÉ PRETENDE?

¡UH!

TAP¡TAP!

ZAK!

NO... NO NOS CONOCEMOS.
GRR!



UN BRINDIS POR MI ANTIGUO RIVAL...
JU, JU, JU... ¿CÓMO QUE "ANTIGUO" ...?

NO TE PREOCUPES... DENTRO DE MUY POCO GALLY IRÁ A SALUDARTE A TU CIRCUITO DE MI PARTE, ASÍ QUE DE MOMENTO NO TE RETIRES, ¿VALE?

JU... LA ESTARÉ ESPERANDO.
BORGHESIA

¿ESA CHIQUILLA PIENSA RETAR AL GRAN CAMPEÓN ...?
JU, JU, JU... ¡QUÉ ESTUPIDEZ!

!



CREO QUE LE FALTA UN TORNILLO.
LO QUE DEBERÍA HACER ES BUSCARSE A UN HOMBRE, SERÍA LO MÁS APROPIADO.
JU, JU!
¿¡CÓMO...!?


VAMOS, VAMOS, CAMBIEMOS DE TEMA.
BORGHESIA


SHRASH!
GALLY.


¡¡LUCHA CONMIGO, CAMPEÓN!!
¡VAMOS A DECIDIR CUÁL DE LOS DOS ES EL MEJOR...! ¡SI TU MASCHINE KLATSCH O MI PANZER KUNST!


SHAAH
VAYA... ESTA CHICA ES UN NERVIO.
BORGHESIA
SIN EMBARGO, NO ACEPTO RETOS QUE NO REPORTEN BENEFICIO ECONÓMICO, ASÍ QUE VUELVE OTRO DÍA.


BRRRM!
NINO! NINO! NINO!
BRRRRM!
CLANK!
CLANK!
BRRRM!
AAH!


TROP!
TROP, TROP!


¡HIII!
TUMP!

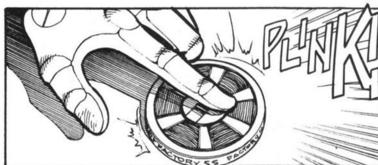

¿¡HAS SIDO TÚ!? ¿¡ERES TÚ LA FURCIA QUE HA PUESTO EN RIDÍCULO A MI COLEGA!?
BLAM!


¡¡TE ADVIERTO QUE AHORA ESTOY AIRADA, ASÍ QUE SI ME TOCAS TE MATO!!
¿¡CÓMO!?

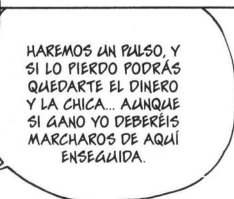

¡UN MOMENTO!
¿¡UH!?


NO OS PRECIPITÉIS...

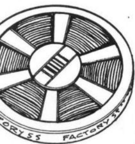

OOHH... ¡UN MILLÓN DE CHIPS!
¿¡QUÉ PIENSA HACER!?
¿NOS LO VA A DAR?

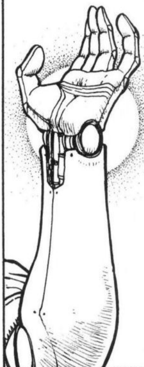

PLINK!

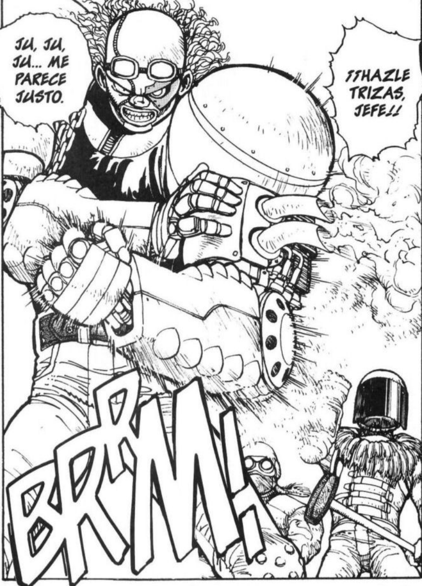

¿QUERÉIS JUGAROS ESTO CABALLEROSAMENTE?
ZISH!


HAREMOS UN PULSO, Y SI LO PIERDO PODRÁS QUEDARTE EL DINERO Y LA CHICA... AUNQUE SI GANO YO DEBERÉIS MARCHAROS DE AQUÍ ENSEGUIDA.


¿QUÉ ME DICES, GRANDULLÓN?


FACTORY 55




JU, JU, JU... ME PARECE JUSTO.
¡¡HAZLE TRIZAS, JEFE!!
¡BRAM!


¡JA, JA!


"MM... EL CUERPO DE JASUGUN NO ES UN WETT KREUG DE MOTORBALL... ¡SINO UN MODELO DE CIUDADANO NORMAL Y CORRIENTE PARA USO PERSONAL!"
"¡ESE GAMBERRO LE SUPERA AMPLIAMENTE EN POTENCIA Y RESISTENCIA! ¿¡DE VERAS PIENSA GANAR!?"


¿ESTÁIS PREPARADOS?
¡ZAK!
¡ZAK!


¡ZIS!

¡HAAH!

BUMP!








¡MIRAD! ¡EL PUÑO DEL JEFE HA QUEDADO MARCADO EN LA MESA...!

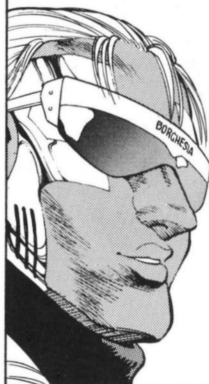
HE GANADO.
BORGHESIA

GRRR!
¡¡ASÍ QUE FUERA DE AQUÍ, IMBÉCILES!!
GHESIA

¡¡ES IMPOSIBLE VENCERLE!!
¿¡UGH!? ¡¡PERO SI ES EL EMPERADOR JASUGUN!!

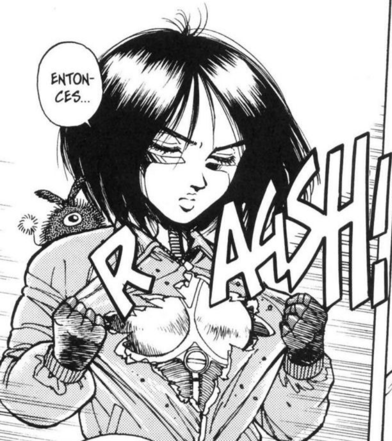
TROP! TROP! TROP!
¡DÉJAME SUBIIIIIR!
¡LO SENTIMOOS!

...


¿LO HAS VISTO?
NO HACE FALTA UTILIZAR NI MASCHINE KLASCH NI PANZER KUNST... NI SIQUIERA INFLUYE EL CUERPO QUE UTILICES.
¡LO QUE DECIDE UNA BATALLA ES EL KI!
BORGHESIA


EL ARTE DE LA GUERRA, EN REALIDAD, ES BIEN SENCILLO...
A VECES HAY QUE GOLPEAR, OTRAS VECES HAY QUE ESQUIVAR... ¡PERO LO MÁS IMPORTANTE ES SIEMPRE LA VELOCIDAD Y LA POTENCIA DE LA MENTE...!
BORGHESIA
Y LA CAPACIDAD DE CONCENTRACIÓN QUE GENERA... ¡EL KI!


¿QUIERES HACER UN PULSO CONMIGO PARA LLEGAR A ENTENDERLO?
SI PIERDO EL PULSO ACEPTARÉ TU RETO Y PARTICIPARÉ EN UNA CARRERA... PERO SI GANO ABANDONARÁS LA IDEA.





¡¡ME JUEGO MI PROPIO CO-RAZÓN!!
TU-TUM!
TU-TUM!




¡EDO! ¡SI SALGO DERROTADA QUIERO QUE APLASTES ESTE CORAZÓN Y LO TIRES!


!!
TU-TUM!
TU-TUM!
TU-TUM!


...
BORGHES


DE... ¡DE ACUERDO! ¡ACEPTO!

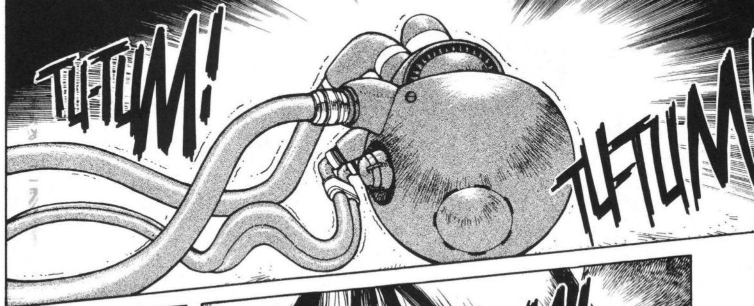

TU-TUM!
¡NO PUEDO PERDER! ¡¡PORQUE PREFIERO LA MUERTE ANTES QUE DEJARME DERROTAR POR IDO!!
NOS ESTÁ MIRANDO...
TU-TUM!


OH... OH, NO... ESTO HA LLEGADO DEMASIADO LEJOS...



ZAK!

¡¡PRE-
PARA-
DOS!!


TU-TUM!
TU-TUM!




TU-TUM!
TU-TUM!


JU, JU, JU... TE ESTÁS JUGANDO EL DERECHO A ENFRENTARTE CONMIGO A UNA CARRERA DE MOTORBALL...
¡...Y ENCIMA TIENES LAS NARICES DE JUGARTE TU PROPIO CORAZÓN A UN PULSO EN UNA ESPECIE DE SHOW DE SOBREMESA!
¡MUY DIVERTIDO!
BORGHESIA


잡이
이르기개
이르기
LI... ¡¡LIS-TOS!!


GLUB!

GA... GALLY.

UPS.
NYEK!
NYEEK!

NO DEBERÍAS HACER TANTA FUERZA ANTES DE QUE INDIQUEN EL INICIO.
MI BRAZO NO FORMA PARTE DE UN WETT ZEUG COMO EL TUYO, SINO QUE ES PARTE DE UN CUERPO CONVENCIONAL.

NYEEK!
BORGHESIA
LAS PEQUEÑAS VIBRACIONES QUE SE TRANSMITEN A TRAVÉS DE SU BRAZO...
MMM!


FSSSH...
"EL CHIRRIDO DE LOS HUESOS... EL RUGIDO DEL MOTOR... LA VIBRACIÓN DE LOS CIRCUITOS... LO SIENTO TODO SÓLO CON TOMARLE LA MANO."


SE TRATA DE UN WETT ZEUG MUY BIEN REGLADO... CON UN BALANCE PERFECTO.
BORGESIA


"JU, JU... POR EL MOVIMIENTO DE LAS ARTICULACIONES SE VE QUE CONFÍA SOBREMANERA EN SU VELOCIDAD."
"TIENE MUCHOS MÁS CANALES DE ACTUADOR DE LO NORMAL... UNA ESTRATEGIA PARA GANAR FLEXIBILIDAD SACRIFICANDO UN POCO DE POTENCIA."
"PERO SIN EMBARGO, SU CUERPO ES CUATRO O CINCO VECES MÁS POTENTE QUE EL MÍO."

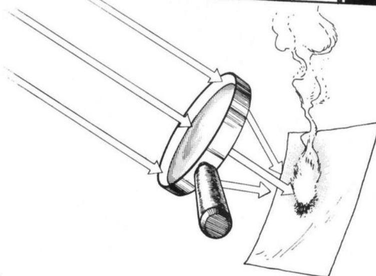

BORGHESIA
¡¡UN INSTANTE DE KI!!
¡EL COMBATE SE DECIDIRÁ EN UN INSTANTE!

KI...

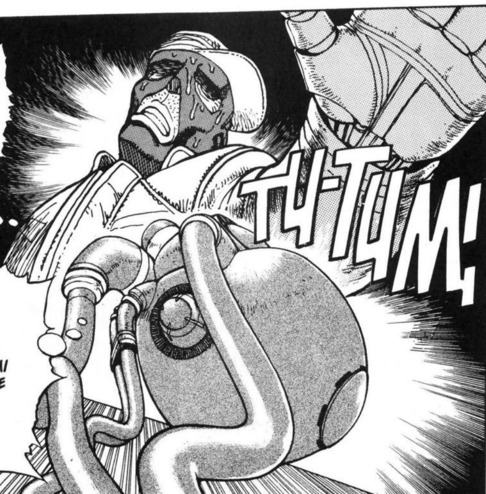
EL KI ES MÁS QUE LA SIMPLE COMPRESIÓN DE LA VELOCIDAD DE LOS MÚSCULOS Y LAS REACCIONES NERVIOSAS.

SE TRATA DE, EN UN INSTANTE, INTERPRETAR DE ANTEMANO LOS MOVIMIENTOS DEL CONTRARIO Y CONCENTRAR TODA LA POTENCIA MENTAL Y FÍSICA EN EL PUNTO MÁS EFECTIVO Y CERTERO...

UN KI BIEN CONCENTRADO CONSIGUE GENERAR UNA FUERZA INIMAGINABLE... POR EJEMPLO, EL SIMPLE CALOR DEL SOL ES INCAPAZ DE HACER QUE UN PAPEL PRENDA."



"...PERO SI SE USA UNA LENTE CÓNCAVA PARA CONCENTRAR ESOS RAYOS DE SOL EN UN SOLO PUNTO, ¡EL PAPEL ARDE HASTA CONVERTIRSE EN CENIZAS! ¡¡EL CONCEPTO DE KI SE BASA EN EL MISMO PRINCIPIO!!"




SEGÚN MI PROPIA EXPERIENCIA...
TU-TUM!


¡¡...EL PODER DE CONCENTRACIÓN DE ALGUIEN QUE SE ENFRENTA CARA A CARA CON LA MUERTE SE ELEVA HASTA LÍMITES INSOSPECHABLES!!
SI GALLY CONSIGUE CONTRARRESTAR AL KI DE JASUGUN CON SU KI DESESPERADO AUNQUE SÓLO SEA UN INSTANTE... ¡ELLA LE SUPERA EN POTENCIA Y PODRÍA INCLUSO GANAR!


SHIN!
¡¡ALLÁ VOY!!


!?
CLAC! CLAC!
EM... PE...


EM...
SHAA!


MI... ¡MIERDAAA! ¡¡PRECISAMENTE AHORA!! ¡UN ATAQUE DE AGARROTAMIENTO TERMINAL!
¡CLAK! ¡CLAK! ¡CLAK! ¡CLAK!


O... OYE, DOCTOR... ¡LO SIENTO, PERO DEBERÁS ENCARGARTE TÚ DE ARBITRAR EL DUELO!


...


"¡¡GALLY NO PUEDE GANAR!! ¡¡JASUGUN HA SUFRIDO UNA REMODELACIÓN CEREBRAL PARA TENER LA CAPACIDAD DE USAR ESE KI!!"
"YO ME PUSE DEL LADO DE JASUGUN PORQUE QUERÍA QUE DERROTARA A GALLY EN EL CIRCUITO... PE... ¡PERO JAMÁS QUISE QUE LA MATARA!"


YO...
¡ESTOY EN CONTRA DE UN DUELO SIN SENTIDO COMO ÉS-TE!
¿CÓ-MO?
FRISH!


¡IDO ...!


BORGHESIA

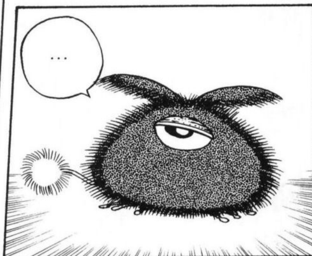

PE... ¿PERO QUÉ TONTERÍAS DICES? ¡¡AL FIN Y AL CA-BO, TÚ HAS SIDO QUIEN HA PRO-VOCADO TODO ESTE FRE-GADO!!


¡JASUGUN! CREO QUE MA-TARLA NO TIENE SENTIDO NI SERÍA ALGO DE LO QUE SENTIRSE OR-GULLOSO.
QUI-ZÁS SÍ.


¡PERO CON LO DISPUESTA QUE SE HA MOSTRA-DO A JUGAR, NO PIENSO BATIR-ME EN RETI-RADA!
¡SHU-MIRA!
BORGHESIA


JE, JE, JE, ¿¡ASÍ QUE AHORA ARBITRO YO EL DUELO!?

INTENTARÉ NO DAÑAR TU WETT ZEUG NI HERIRTE.

ZIP.

...

¡SI TE MUERES ME QUEDARÉ ESTE BICHITO! ¿VALE?
...
¡HAZ LO QUE QUIERAS!
¡BIEEEEEEEN!

¡MUY BIEN!

ARISTOOOOOOS!

Y...











NOOOOOH!

EINGH !?

BORGHESIA

BORGHESIA

FACTORY

FUMP!


HA... ¿¿HA GANADO!?


HER...


N... ¡NO, TODAVÍA NO!


...!!


JU...
BORGHESIA
JU, JU... NO ESTÁ MAL...


AAAH
CHMP!


SHAS!
¡UGH!


UGH!


IMPOSIBLE... ¡PERO SI SOBRE EL PAPEL, EL WETT ZEUG DE GALLY DEBERÍA SER MUCHÍSIMO MÁS POTENTE!


¿UH...? ¿NO HUELE A CABLE QUEMADO?


FSSH...



BRAM!
¡UAAAH!



NNHH... GHH...
FSSSH!
CREP! CREP!



UUH...



BORGHESIA
JU, JU, JU, QUÉ LÁSTIMA.
¡HE CONCENTRADO MI KI EN LAS PIEZAS MÁS DÉBILES DE LA ESTRUCTURA INTERNA DE TU BRAZO Y LAS HE DESTRUIDO!
¡¡AHORA MISMO TIENES INUTILIZADOS MÁS DEL 80% DE ACTUADORES!!
NYEK! NYEK!
NYEK!


ZAP!




PERO... ¡SERÍA UNA LÁSTIMA QUE MURIERAS AHORA!
!?


ARF.
...
AGH.
ARF.

ME HAN ENTRADO GANAS DE ZANJAR LO NUESTRO EN EL CIRCUITO.

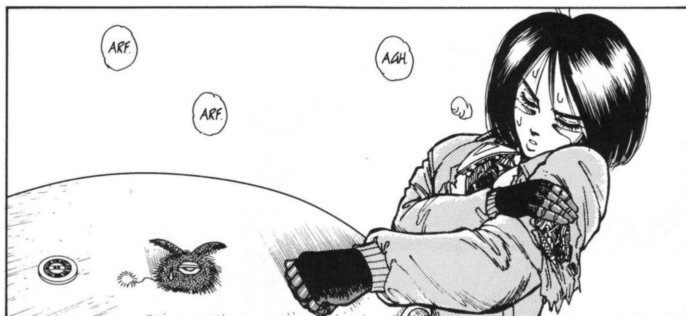



SIN EMBARGO, LAS NORMAS DE LA SEGUNDA DIVISIÓN NO PERMITEN DUELOS INDIVIDUALES.
ASÍ QUE... ¡FORMA UN EQUIPO ASPIRANTE DE CINCO JUGADORES O MÁS, REÚNE A LOS MOTORBALLERS QUE TÚ QUIERAS...!


UN EQUIPO ASPIRANTE... DE CINCO JUGADORES... O MÁS...


¡ESO ES! ¡¡CUANDO HAYAS FORMADO EL EQUIPO ESTARÉ ENCANTADO DE ACEPTAR TU RETO!!
JU, JU, JU... ¡TE ESTARÉ ESPERANDO, GALLY!


¿¡POR QUÉ LO HAS DEJADO A MEDIAS!? ¡PERO SI YO QUERÍA AL ANIMALITO!
LUEGO TE COMPRO UNO IGUAL, ¿VALE?


ARF.
ARF.
AGH.


TOMA... PON TU CORAZÓN EN TU SITIO.
TU-TUM! TU-TUM!


MADRE MÍA... TE METES EN CADA FREGADO... Y ME HACES PASAR UNOS NERVIOS...


JU, JU, JU...
BUM-BUM.


¿QUÉ PASA? PARECES CONTENTA...
SÍ.


NO TENÍA NI IDEA DE QUE HABÍA GENTE TAN INCREÍBLE EN EL MUNDO.


PIC.


UGH...
!?


¡AAAAH!
CLANK


¡SE TE HA CAÍDO LA MANO!
¿¡QUÉ OCURRE, JASUGUN!?
JU, JU... ESA CHICA... CREO QUE HA LANZADO UNA ESPECIE DE ONDAS VIBRATORIAS A MI BRAZO.


HE CONSEGUIDO DESTRUIR EL 80% DE LA POTENCIA DEL BRAZO DE GALLY CON MI KI...
...PERO ELLA HABÍA DESTROZADO YA CASI EL 100% DEL MÍO... SI LLEGO A CONTINUAR CON EL PULSO, HABRÍA PERDIDO SIN DUDA ALGUNA...

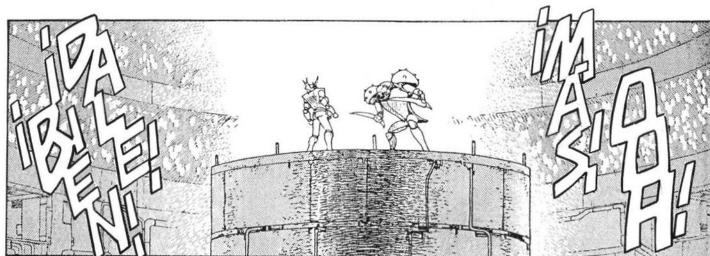

JE, JE!
AHORA TENGO UNA RAZÓN MÁS PARA NO RENDIRME ANTE LA MUERTE.
BORGHESIA
CONTINUARÁ

DIAGRAMA

EL MOTORBALL EN LA CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS

Los dos grandes pasatiempos de los habitantes de la Ciudad de los Desperdicios se encuentran, sin duda, en los coliseos subterráneos del distrito este y en los circuitos de motorball del distrito oeste. (Por cierto, la consulta de Ido se encuentra en la calle Tempest del distrito este.)

En los coliseos subterráneos se llevan a cabo violentas luchas entre gigantescos cyborgs de más de cinco metros de estatura, unas luchas con las que los espectadores disfrutan enormemente. Es algo parecido a la lucha libre en la actualidad.



COLISEO SUBTERRÁNEO

Por otro lado, el motorball es un tipo de acontecimiento de gran escala más variado y complicado en todos los sentidos, y se podría comparar a los deportes actuales del béisbol o de motor (como las carreras de F1).

LAS SIETE NORMAS BÁSICAS DEL MOTORBALL

1- Vence el participante que, tras haber realizado las vueltas especificadas al circuito, logre atravesar la línea de meta con la motorball en su poder.

2- El sentido del circuito es único, y si se corre voluntariamente en sentido contrario durante más de tres metros el motorballer es sujeto a penalización.

3- Una detención en el circuito de más de un minuto supone la descalificación automática y la expulsión de la carrera.

4- Si la motorball sale del circuito o se avería, la carrera se detiene momentáneamente hasta que se introduzca una nueva motorball.

5- Están prohibidas las armas arrojadizas y de lanzamiento de chorro, gas o radiación.

6- No se puede luchar en los boxes a riesgo de ser expulsado.

7- El poseedor de la motorball no puede entrar a boxes.

* Norma especial: Cuando sólo quedan dos motorballers en el circuito, se proclama el llamado "showdown", y se inicia una lucha cuerpo a cuerpo que decidirá al vencedor final. En dicha situación, las normas 1 a 4 no se aplican.

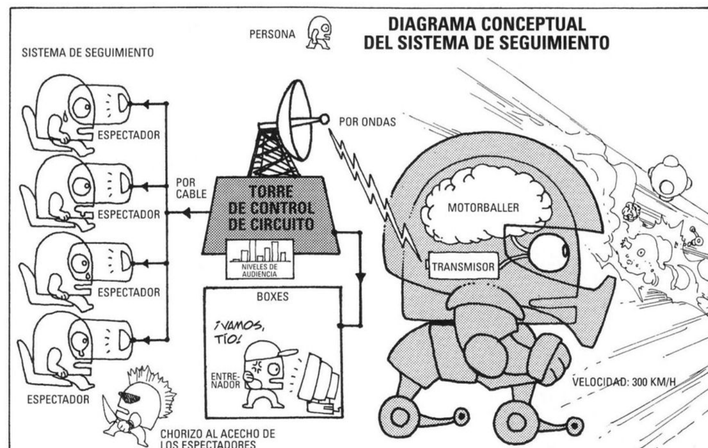
Las fábricas controlan la organización de las carreras de motorball. Un gran número de motorballers llega continuamente a la Ciudad de los Desperdicios en busca de fama y fortuna.

Así pues, si incluimos a los jugadores de la liga amateur, existe un número considerable de motorballers en activo. Hay un total de diez circuitos principales, con lo que, contando a los trabajadores que se encargan de su mantenimiento y administración, convierten al deporte del motorball en el negocio más importante de la Ciudad de los Desperdicios.



LA PIRÁMIDE DEL MOTORBALL

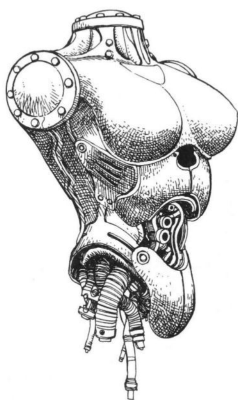
En los circuitos existe una especie de quiniela o apuestas. Asimismo, los espectadores pueden participar virtualmente en las carreras, conectados al nervio óptico del motorballer de su elección mediante un sistema de seguimiento.



La audiencia de cada uno de los jugadores tiene también un papel relevante a la hora de otorgar puntos, por lo que los motorballers no deben limitarse a ganar, sino que también deben proporcionar espectáculo y emoción para ganar audiencia.

YUKITO

8 de junio de 1992



GUNNM WORKS

Las páginas que componen la sección **"Gunnm Works"** se centran en la presentación de los diseños preliminares y de las notas con las ideas de **Yukito Kishiro** con relación a ***Gunnm.***

La obra ***Gunnm*** no es únicamente un cómic que se puede leer en las páginas de una revista o de un tomo, sino que también se han desarrollado una novela, dos OVAs y dos videojuegos alrededor de la idea. Así, ***Gunnm*** ha acabado tomando la forma de una retahíla de diferentes obras "multimedia". En dichas obras se cuenta con personajes exclusivos y con explicaciones desde puntos de vista que difieren ligeramente de la versión en cómic, aunque los temas y personajes principales en los que se basan cuentan con personalidades y presencias sólidas y consolidadas.

Bien podría afirmarse que todo ello ha sido gracias a la fuerza y la energía del creador **Yukito Kishiro,** si bien es verdad que el mundo y los personajes que él creó no nacieron en cuestión de una noche. Para crear todas estas obras, **Kishiro** tuvo que invertir ingentes cantidades de esfuerzo y trabajo. Los bocetos y diseños que se muestran en estas páginas no sirvieron solamente como bases para no olvidar la idea preliminar, sino que podría decirse que constituyeron el campo de batalla o el líquido amniótico a través del que se desarrollaron las distintas obras.

01

Así pues, las obras de las que ahora podemos disfrutar todos no fueron más que uno de los caminos tomados por **Yukito Kishiro,** que tuvo que elegir entre innumerables bifurcaciones y disyuntivas en todos y cada uno de los pasos del proceso de creación. Por ello, aprovechando la salida al mercado de esta "Edición Definitiva", queremos aprovechar la oportunidad de presentar, aunque sea de refilón, las raíces de esta obra y las bases y disyuntivas del creador **Yukito Kishiro.** Creemos que de este modo proporcionamos una ayuda para poder disfrutar todavía más de ***Gunnm.***

Es muy posible que, presentando a los lectores el "trabajo" que **Kishiro** desarrolló alrededor de ***Gunnm,*** el lector pueda degustar todavía más la obra, profundizando en el entendimiento de la visión del mundo que ésta presenta.

Éstos son, a grandes rasgos, los objetivos de **"Gunnm Works".** Entre estos documentos se pueden encontrar ideas desechadas y errores de argumento previos a la publicación, por lo que sin duda constituyen un valioso elemento. Esperamos que disfrutes de la sección. (Equipo editorial.)

01

GUNNM
CRONOLOGÍA

● Esta tabla cronológica fue creada por el mismo autor, **Yukito Kishiro.** En ella se encuentran todos los personajes, episodios y sus distintas correlaciones aparecidas en el total de la obra. Se trata de un valioso elemento para comprender el trasfondo de *Gunnm,* que en la versión cómic sólo aparece en forma de imágenes y diálogos. (Equipo editorial.)

* Esta tabla cronológica fue confeccionada respecto a la historia narrada en la versión cómic de *Gunnm.*

●Esta tabla está basada en el nacimiento de Koyomi. El año en el que nació es el año 1 D.K. (Después de Koyomi), mientras que los años anteriores son A.K. (Antes de Koyomi.)

AÑO	SUCESO
? A.K.	Se crea en Norteamérica un ordenador con inteligencia artificial que fue el punto de partida del posterior "Melchizedek".
? A.K.	Geo-desastre. A raíz del choque de un enorme meteorito con la Tierra, se produce un desplazamiento de los polos que conlleva alteraciones geográficas y un aumento del nivel del mar. Los continuos desastres terminan con la civilización y amenazan seriamente con extinguir la humanidad.
440 A.K.	Empieza el plan de recuperación humana gracias a Melchizedek. Se logra restaurar la civilización en una parte de Norteamérica.
370 A.K.	Melchizedek crea colonias industriales en la órbita terrestre y en la Luna.
345 A.K.	Se crea el sistema de ascensor circular que une la superficie con las colonias orbitales, denominado "La escalera de Jacob".
340 A.K.	Se crea un cohete de fusión nuclear que funciona con Helio 3.
330 A.K.	Se crea la primera colonia en Marte.
315 A.K.	Se crea una colonia espacial en la órbita de Venus. Empiezan las operaciones de terraformación en Venus.
300 A.K.	Se crea una colonia en Galileo, satélite de Júpiter. En esta época se establece la tecnología para crear cyborgs completos.
290 A.K.	Surge la técnica Panzer Kunst en Marte.
260 A.K.	La Federación Joviana de Galileo empieza la construcción de Tobosfia.
230 A.K.	Melchizedek altera la estructura del ascensor orbital y crea Jeru y Salem.
220 A.K.	Melchizedek empieza la construcción del sistema de transporte interestelar. Paralelamente, empieza la creación de un satélite productor de antimateria en la órbita baja del Sol. Un poco antes, en Marte, nace Yôko.
205 A.K.	El gobierno de Venus envía a un grupo de técnicos a Encélado, satélite de Venus, pero el gobierno de Júpiter se muestra contrario y les ataca, lo cual provoca el "Incidente de Encélado". Éste fue el inicio de las guerras de terraformación.
200 A.K.	La nave interestelar en construcción es destruida. Ello hace que Melchizedek se encierre. Salem corta sus vínculos con el mundo exterior. La consecución en Jeru del proyecto Ladder pone fin a las hostilidades. Poco antes de estos hechos, Yôko desaparece.
195 A.K.	Entra en operación el sistema de Fábricas. Debido a la fuerte opresión, el Panzer Kunst acaba siendo abandonado y olvidado.
180 A.K.	Se empieza a formar un núcleo de población alrededor de las Fábricas.
170 A.K.	La población que rodea las Fábricas crece, y la zona empieza a recibir el nombre de "Ciudad de los Desperdicios".
160 A.K.	Las Fábricas introducen a los deckmen y al Sistema de Seguridad en la Ciudad de los Desperdicios.
150 A.K.	Empieza el establecimiento de circuitos de lucha subterráneos.
130 A.K.	Se inaugura el primer circuito de motorball en el distrito oeste.
50 A.K.	Construcción de la "Hidropared" en las afueras de la Ciudad de los Desperdicios.
16 A.K.	Nova escapa de Salem.
15 A.K.	Nacimiento de Yûgo.
14 A.K.	Nacimiento de Kaos.
7 A.K.	Ido es expulsado de Salem.
6 A.K.	Estalla el "Escándalo Adam" en el mundo del motorball -> "Ashen Victor". Ido conoce a Carol -> "Noche de paz".
5 A.K.	Jasugun y Esdog sufren un terrible accidente. Nova interviene el cerebro de Jasugun, que se corona campeón. El hermano de Yûgo es asesinado a manos de un cazador-guerrero.
3 A.K.	Nova proporciona a Makaku el cuerpo de gusano. Yûgo conoce a Vector y se trasplanta la mano de su hermano.
1 A.K.	Bigott suelta a mil TR-55 a la superficie como preparación para el Proyecto TUNED.
1 D.K.	Ido descubre a Yôko entre una montaña de residuos y la llama Gally. Nace Koyomi. Gally se convierte en cazadora-guerrero y derrota a Makaku.
2 D.K.	Gally se enamora de Yûgo, pero éste acaba muriendo en su camino hacia Salem. Gally empieza a practicar el motorball. Lucha a muerte contra Jasugun. A su vez, se ofrece una recompensa por Zapan.
3 D.K.	Se inaugura el bar "New Kansas". Ido adopta a Shumira y Gally empieza a vivir sola. Lucha a muerte de Gally contra Dedo Sónico. -> "Dedo Sónico" Nova proporciona a Den, una de las personalidades de Kaos, un cuerpo-armadura. Den viaja a la frontera para entrenarse en las artes de la lucha.
4 D.K.	Kaos va a la frontera junto a Jasmine. Gally derrota a Zapan, que se había convertido en berserker. Muere Ido. Shumira se une a un grupo de voluntarios. Gally es reclutada por TUNED.
5 D.K.	Termina la construcción del laboratorio secreto de Nova, la Cúpula Granítica.
6 D.K.	Nova devuelve la vida a Ido.
9 D.K.	Den organiza el movimiento Barjack. Al mismo tiempo, empieza Radio Kaos. Empieza la construcción en la frontera sur de Ciudad Bashaku (Oficina Industrial de Bashaku). Ido descubre el secreto de los salemianos y acaba borrándose la memoria después de sufrir una gran angustia.
10 D.K.	Escapa el deckman número 50. G1 se encarga del asunto. -> "La patria".
11 D.K.	Buick se convierte en periodista militar de Barjack.
12 D.K.	El coronel Bozzul se rinde ante Barjack. Fogya se especializa en cibernética y llega a la Ciudad de los Desperdicios. Ido empieza a vivir en la Granja 21, ocupada por Barjack, en calidad de médico permanente.
14 D.K.	Gally conoce a Fogya. Aniquilación de Boiling Metal. Ruw entra a trabajar como operadora. Koyomi entra en Barjack. Reencuentro de Gally con Ido. Puesta en marcha del proyecto TUNED de múltiple producción. Termina la rebelión de Barjack. Reestructuración de la Oficina de Vigilancia de Superficie. Gally es revivida por Nova en Salem. Melchizedek enloquece y se suicida. Gally arriesga su vida para salvar a Salem de la destrucción y convierte al ascensor orbital en un árbol nanomecánico. Kaos se une con Vector para controlar una rebelión en la Ciudad de los Desperdicios. Empieza la construcción de la Torre de Salem.
16 D.K.	Koyomi publica el recopilatorio de fotografías *Crónicas de la Guerra de Bashaku,* que se convierte en un best-séller. Se reconstruye el bar Kansas 4.
19 D.K.	Termina la construcción de la Torre de Salem. Revive Gally, que se creía muerta. Reencuentro con Fogya. Publicación del recopilatorio de fotografías *La Torre Celeste.*

MAPA DE SALEM

Éste es un mapa de Salem confeccionado especialmente para el juego. Según el argumento confeccionado por el propio **Yukito Kishiro,** una vez Gally se separaba de Kaos y explotaba surgían unas opciones entre las que el jugador podría elegir y continuaría el juego, dando lugar a un hilo argumental distinto de la versión cómic.

SALEM Sótano 1

Al empezar la "Saga Espacial", el jugador deberá desplazarse desde Salem hasta Jeru, pero antes de eso deberá derrotar a varios enemigos.

ESCALERA

CÁMARA DE RESIDUOS

SALEM Sótano 2

En el juego de *Gunnm,* en la parte más profunda de Salem no se encuentra Melchizedek, sino que en su lugar aparecerá el enemigo final "Superdogma", el ordenador central que controla la Oficina de Supervisión Médica. La idea es que si el jugador consigue derrotarle, se pone de nuevo en marcha el ascensor orbital que conduce a Jeru.

ESCALERA

ESCALERA

SALA DE OPERACIONES DEL G.I.B.

DESPACHO DEL DIRECTOR

SALA DE MELCHIZEDEK

SALA DE INICIACIÓN

CENTRO

CENTRO DE CONTROL MÉDICO

MÁQUINAS

ESPACIO CONTROLADO AUTOMÁTICAMENTE POR EL M.I.B. (LABERINTO)

SALEM Planta baja

En la versión cómic existe una escena en FINAL FIGHT en la que Gally contesta una pregunta que le formula el Dr. Nova. Según el plan de **Yukito Kishiro,** en este punto del juego surge una disyuntiva que nos llevará hasta la "Saga Espacial". Los planos de Salem están perfectamente detallados, e incluso se había decidido lo que dirían los transeúntes o los minijuegos de los que se podrían disfrutar.

ESCALERA QUE CONDUCE A LA SALA DE OPERACIONES DEL G.I.B.

LABORATORIO DE NOVA

PARQUE "CIELO AZUL"

PASILLO

MÁQUINA SUICIDA

UNIVERSIDAD DE SALEM

CENTRO MÉDICO

ASCENSOR

ENTRADA A LA SALA DE INICIACIÓN

CENTRO DEL ASCENSOR ORBITAL (NO SE PUEDE PASAR)

ENTRADA AL CENTRO DE SUPERVISIÓN MÉDICA

BIBLIOTECA

IGLESIA

CENTRO MÉDICO

MUSEO DE HISTORIA

PASILLO

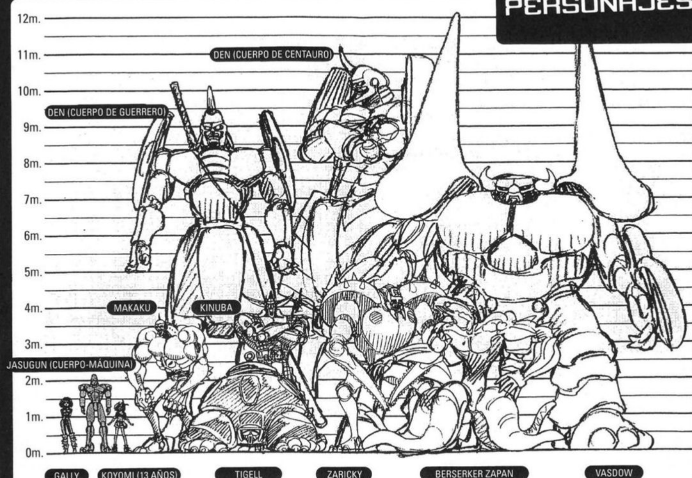
TIENDA

MUSEO DE ARTE

DISTRITO RESIDENCIAL

CENTRO DE JUEGOS

COMPARACIÓN DE PERSONAJES



BOCETOS DE GUNNM

En estas páginas presentaremos los diseños preliminares y bocetos realizados entre las sagas de Yûgo y del Motorball del cómic de Gunnm. Lejos de ser meros bocetos de Kishiro que podrían servir para no olvidar las características de los personajes, representan una verdadera fuente de ideas, objetos, estructuras y dibujos que complementan a los bocetos básicos.

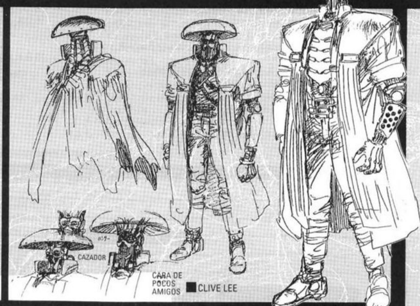


KIMJINER



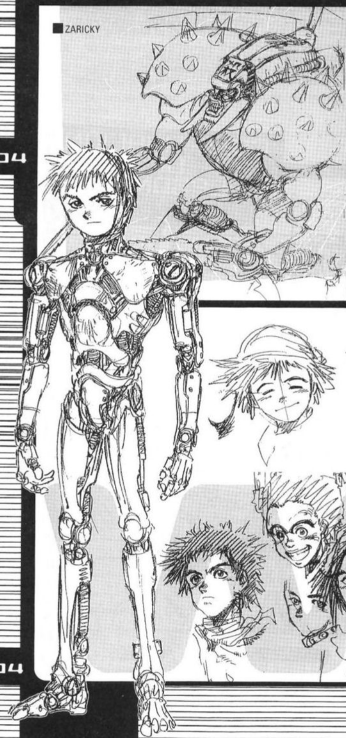
EDO

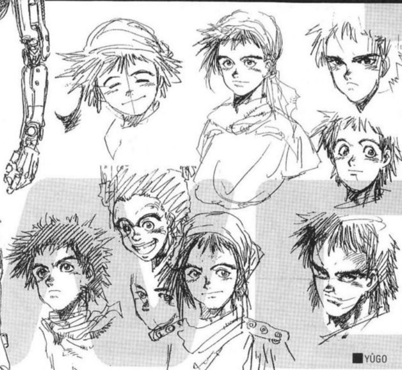
EDO (ESDOG)
Ex motorballer de la primera división. Le tiembla la mano por culpa del agarrotamiento terminal, una enfermedad nerviosa.



ZARICKY

CLIVE LEE





YÛGO



VECTOR



Cuerpo de motorballer
Gally con su Wett Zeug (cuerpo mecánico)

MOTORBALL
Tiene el tamaño de una bola de bolos. En su superficie se encuentran adheridas una serie de semiesferas o "patas" que giran a gran velocidad. Cada una de ellas gira en un sentido distinto, por lo que al tocar la motorball el suelo puede rebotar en cualquier dirección. Dispone de agujeros para que se pueda agarrar. Una vez se meten los dedos en ellos se puede pulsar un botón que sirve para detener el giro de las "patas". Es una bola de metal de 20 cm de diámetro y 20 kg de peso.

* Lo que define la capacidad y potencia de un motorballer es su unidad motorleg. Suelen ser unidades preparadas para la carrera, empiezan desde la cintura hacia abajo. Si es necesario, se puede cambiar la parte de las rodillas hasta abajo en los boxes. Es posible mejorar y trucar las motorlegs, pero dentro de los límites impuestos por la normativa y por del presupuesto con el que cuente el equipo.



ESPINILLERAS

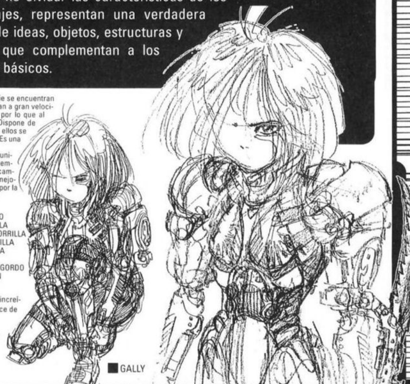
1- MUSLO
2- RODILLA
3- PANTORRILLA
4- ESPINILLA
5- PIERNA
6- PIE
7- DEDO GORDO
8- TALÓN

De tipo drive shaft.
El motorshaft tiene una increíble movilidad pero carece de velocidad.

De tipo motorfoil.
La estabilidad es muy notable, pero la movilidad deja mucho que desear.

PUNTA TALÓN

ESPADA DE DAMASCO



GALLY

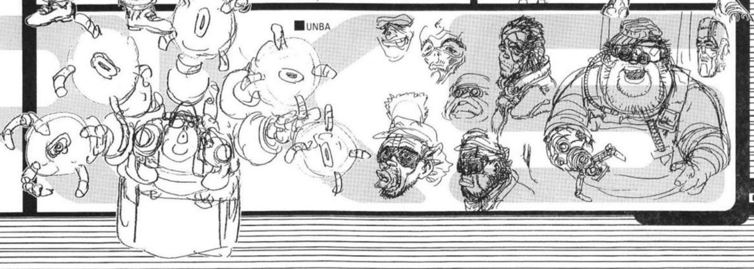
MAESTRO DE GALLY



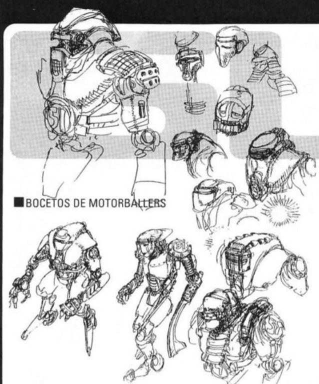
SR. THOMPSON



RAM DAO



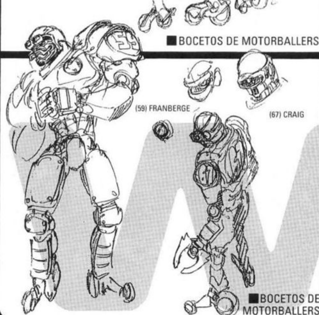
UNBA



■BOCETOS DE MOTORBALLERS

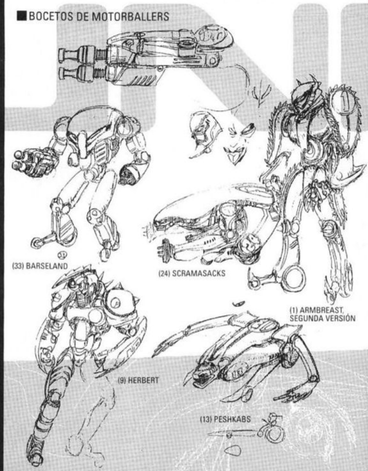


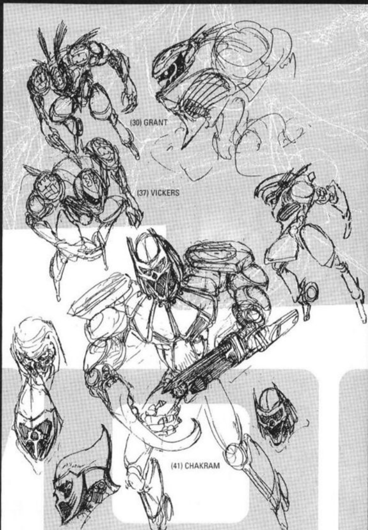
■BOCETOS DE MOTORBALLERS



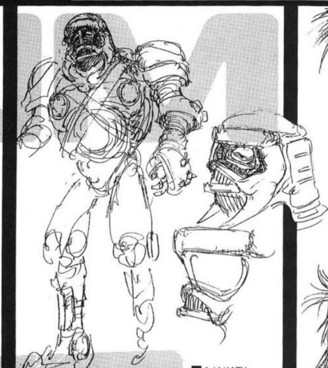
■BOCETOS DE MOTORBALLERS

■BOCETOS DE MOTORBALLERS





■BOCETOS DE MOTORBALLERS



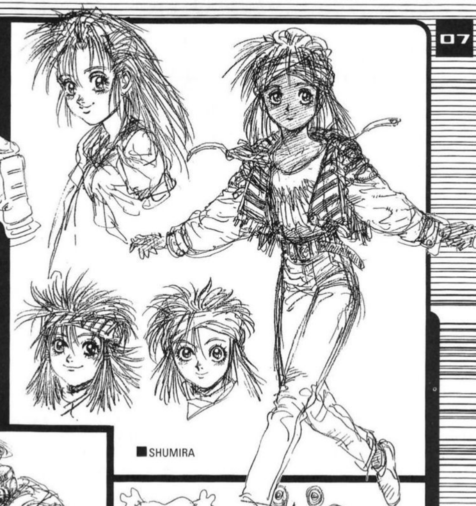
■AJAKATY



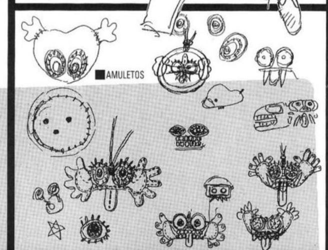
■MAESTRO DE JASUGUN



■BOCETOS DE MOTORBALLERS



■SHUMIRA



■AMULETOS



■JASUGUN

LOS ENEMIGOS

Aquí tenemos algunos documentos que fueron confeccionados especialmente para el juego de PlayStation *"Gunnm - Kasei no kioku" (Gunnm, Memorias de Marte)*. En ese momento, la intención era la de realizar un juego de rol y de acción en 2D, por lo que se diseñaron muchos y variados personajes. Todas las notas y explicaciones sobre los enemigos fueron escritas por **Yukito Kishiro.** También hay algunos personajes que aparecieron en el cómic y cuyo diseño fue alterado. (Equipo editorial.)

ENEMIGOS VARIADOS

Se encuentran básicamente en la Ciudad de los Desperdicios.
Los hay que no son humanoides y no utilizan técnicas de lucha.

EL HOMBRE BARRIL
Su cuerpo está compuesto por un tronco en forma de barril con unos pequeños brazos y piernas incorporados. Los hay de dos tipos: los que lanzan llamas y los que lanzan nitrógeno líquido para paralizar a su enemigo. No se les da demasiado bien atacar con las extremidades, así que el que lanza nitrógeno líquido no es un enemigo al que se deba temer demasiado. Sin embargo, cuando aparece junto a algún otro tipo de contrincante menor que disponga de poder de ataque, puede volverse un enemigo bastante molesto. Si no se le derrota enseguida se autodestruye con una explosión que puede provocar graves daños a todo lo que se encuentre en las cercanías.

EL JERINGAS
Se trata de un médico ilegal con una enorme jeringa. No realiza ataques demasiado elaborados, pero si consigue pincharte con su jeringa te quita la mitad de la energía. Se defiende muy bien usando su enorme jeringa como escudo para protegerse de tus ataques.

EL CIENTÍFICO LOCO
Se trata de un médico ilegal que se ha vuelto completamente loco. Va vestido con una bata blanca manchada de sangre y en la mano lleva una sierra para abrir cráneos. Cuando le miras se abalanza a atacarte mientras grita "lobotomíaaaaa".

LA ENFERMERA GORDA
Se trata de una enfermera entrada en carnes que sufrió una lobotomía a manos del científico loco, lo que le convirtió en su marioneta. No dispone de demasiado poder de ataque, pero puede paralizarte si logra tocarte con su aguja eléctrica. Es increíblemente resistente. Sale junto al jeringas, el científico loco y el rey de los médicos ilegales y se queda dando vueltas a su alrededor.

EL YONQUI HUIDIZO
Se trata de un yonqui extremadamente delgado que va siempre armado con un cuchillo. Se dedica básicamente a correr mientras grita "hiiiii" o "nooooo", y a la que te ve distraído intenta atacarte con una puñalada por la espalda.

EL YONQUI QUE CORRE
Aparece tanto de día como de noche en calles con o sin gente. Aparece corriendo por la calle gritando "¡Aaaaah!" y atacando indiscriminadamente a todo el que encuentra a su paso con su cuchillo. A la que intentan darle caza, ha desaparecido. Se trata de un traidor que ataca y huye a la velocidad del rayo. Su apariencia externa es la misma que la del yonqui huidizo.

EL CIBERPUNK
Se trata de gamberros con pintas de punk. Algunas de sus partes del cuerpo han sido reemplazadas por piezas cibernéticas y muchos de ellos llevan algún tipo de brazo de tipo taladro o similar. Son los delincuentes más comunes y típicos de la Ciudad de los Desperdicios.

EL DE LA SIERRA MECÁNICA
Se trata de un pirado que lleva una máscara y que te ataca con una enorme sierra mecánica en marcha cuya hoja tiene más de un metro y medio de longitud. También llamado "el masacrador de la sierra mecánica", su presencia es tan molesta como inconfundible por el escandaloso alboroto que arma la exagerada arma que utiliza. Se trata de un personaje peligroso y molesto que está permanentemente dispuesto a atacar y cuya sierra puede hacer mucho, mucho daño.

EL BORRACHO
Se trata de un sin techo de mediana edad que mató a alguien en un percance fortuito y que se vio por ello metido en la lista de criminales buscados. Se dedica a huir mientras pide "piedad, por favor" e insiste en que es inocente. No ataca, y si le matas puedes cobrar la recompensa aunque tu nivel emocional se resiente. Como es un personaje amigable, te aprieta la mano si se lo pides. Aunque le dejes ir sin matarle luego descubrirás, mirando la lista, que algún otro cazador-guerrero lo ha hecho picadillo... Y se ha llevado el dinero por hacerlo.

EL MONJE DESTRUCTOR
Se trata de un monje que se ha vuelto loco. Dispone de una gran variedad de ataques, entre los que se cuentan un sombrero de paja con cuchillas que te lanza con un movimiento de la cabeza o una serie de agujas de acupuntura arrojadizas. ➤

HOMBRE CON TRES CABEZAS
Se trata de un cyborg con tres cabezas en un único cuerpo. Las tres cabezas se encuentran montadas sobre sendas plataformas giratorias, por lo que siempre hay una sola cabeza que se encarga del control del cuerpo. Cada una de las cabezas cuenta con su propio nivel de vida, y los algoritmos de ataque cambian según la que controle el cuerpo. Si este personaje aparece junto al cyborg, el yonqui huidizo o al científico loco, el combate es relativamente fácil, pero si lo hace junto al boxeador, el karateka o el guardaespaldas lo tienes crudo. Sin embargo, si consigues derrotarle cobras una recompensa triple.

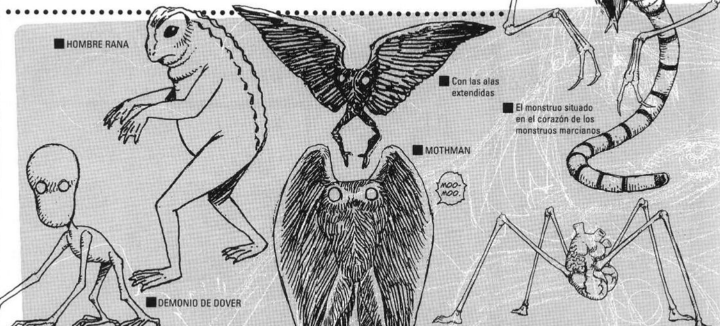
LA REINA
Es una paranoica que se cree la dominadora del mundo. Su convicción es tan grande que gracias a ella consigue un carisma capaz de arrebatar la capacidad de concentración y defensa a cualquiera que se enfrente con ella. Su único ataque directo es una patada a la boca. Siempre aparece junto a uno de sus súbditos (secuaces).

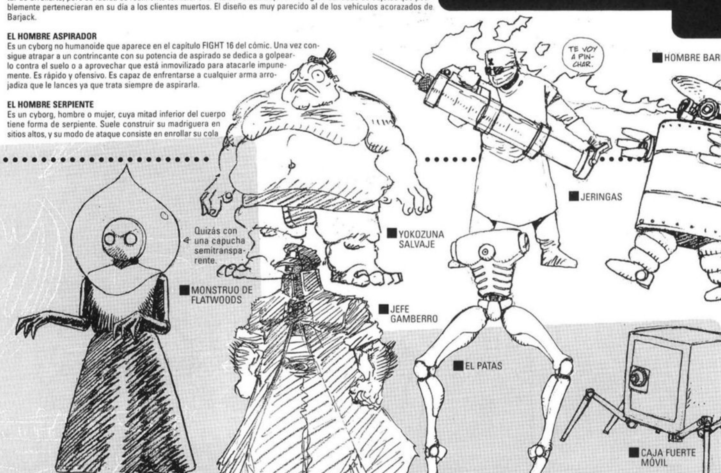
EL HOMBRE MOTO
Un cyborg con cuerpo de moto. Dispone de varios ataques como el "ataque arrollador", el "acelerón mortal" o el "giro de la rabia".

EL TAXI ANTROPÓFAGO
Se trata de un taxi asesino al que no ha sobrevivido ningún cliente que haya montado en él. Sus ataques se limitan a tratar de arrollarte, pero su fuerza es realmente temible. Una vez derrotado expulsa una gran cantidad de objetos que posiblemente pertenecieran en su día a los clientes muertos. El diseño es muy parecido al de los vehículos acorazados de Barjack.

EL HOMBRE ASPIRADOR
Es un cyborg no humanoide que aparece en el capítulo FIGHT 16 del cómic. Una vez consigue atrapar a un contrincante con su potencia de aspirado se dedica a golpearlo contra el suelo o a aprovechar que está inmovilizado para atacarle impunemente. Es rápido y ofensivo. Es capaz de enfrentarse a cualquier arma arrojadiza que le lances ya que trata siempre de aspirarla.

EL HOMBRE SERPIENTE
Es un cyborg, hombre o mujer, cuya mitad inferior del cuerpo tiene forma de serpiente. Suele construir su madriguera en sitios altos, y su modo de ataque consiste en enrollar su cola





a una columna o viga y atacar con los brazos cuando está colgando. Cuando se encuentra en el suelo, suele atacar con la cola, agitándola como si fuera un látigo. También es capaz de nadar agitando el cuerpo en el agua. Es relativamente potente y entraría en la categoría de enemigos fuertes.

EL HOMBRE ARAÑA
Se trata de un cyborg con un cuerpo que recuerda a una araña. Es capaz de saltar de pared en pared y puede atacar mientras desciende del techo usando un hilo de araña. No es especialmente fuerte, pero siempre se sitúa en sitios donde es difícil alcanzarle con un ataque. Lo mejor para derrotarle es atacarle con una técnica aérea y después rematarle una vez ha caído al suelo.

MÁQUINA DESCONTROLADA
Se trata de una máquina automática cuya forma parece un motor sobresaliente con unos engranajes. Como no es un cyborg no se encuentra en la lista de criminales buscados, por lo que no recibirás recompensa si le derrotas. Sin embargo puedes obtener algunos objetos, como corazones de acero. Hay máquinas de varios niveles, como la "máquina descontrolada", que se limita a tratar de arrollarte y es relativamente débil, la "máquina verdugo", que tiene multitud de brazos con los que ataca, o la "máquina de torturas", que es temible y domina varios ataques, entre los que destaca un ataque con descargas eléctricas.

EL HOMBRE CANGREJO ERMITAÑO
Es un cyborg que normalmente se encuentra encerrado en el interior de un cascarón blindado. Suele atacar saliendo repentinamente del cascarón o bien haciendo rodar todo el conjunto para arrollar a la protagonista. Como al principio del juego Gally no cuenta con el poder necesario para destrozar el cascarón, el único modo de derrotarle es esperando a que salga para atacarle. A pesar de ser un criminal, acepta dar la mano. Pero si Gally le da la mano deja de tener capacidad para atacarle, puesto que sus parámetros emocionales se ven afectados.

LA CAJA FUERTE MÓVIL
Se trata de la típica caja del tesoro que aparece en cualquier juego de estas características. Esta caja fuerte tiene unas patas robóticas que recuerdan a las de un insecto y se dedica a moverse lentamente por todo el mapa. Al romperla, suelta todo tipo de objetos. No tiene capacidad de ataque.

ENEMIGOS LUCHADORES

los contraataques del Panzer Kunst

EL BOXEADOR
Es un cyborg que utiliza las técnicas más directas del boxeo, como los golpes directos, los ganchos o los uppercuts. Existen dos tipos: los que tienen bolas de acero y los que tienen taladros en las manos. Puede ser un buen sparring para practicar el ataque "Inutilización de brazo" y otros parecidos.

EL PATAS
Se trata de un cyborg que sólo es la mitad inferior de un cuerpo. Puede atacar de distintas maneras, como patadas frontales, laterales o oblicuas. El ataque ideal para derrotarlo puede ser el barrido en espiral.

EL KARATEKA
Se trata de un cyborg karateka que ataca tanto con las manos como con los pies. A veces dispone de brazos o piernas de combate, en cuyo caso dispone de una considerable potencia de ataque.

EL GUARDAESPALDAS
Este cyborg va vestido de negro y lleva gafas de sol. No es un criminal, aunque algunos criminales le contratan para que les proteja. Utiliza artes marciales del ejército y a veces va armado con un cuchillo. Se defiende muy bien y es uno de los más duros de la categoría de los enemigos luchadores.

EL MOTORBALLER EXPULSADO
Es un motorballer que fue expulsado de la liga tras haber cometido un crimen. Puede atacar mientras se mueve a gran velocidad, pero también es muy bueno atacando con brazos o piernas cuando está estático. Su estilo de ataque recuerda al de la lucha libre y su ataque más feroz es el llamado "motorsuplex", que consiste en correr con sus motorlegs cuando ha realizado un duro suplex al contrincante. Seguramente es el más poderoso de los enemigos luchadores.
Aparte de en la Ciudad de los Desperdicios, también aparece en los páramos desiertos pintado con camuflaje de desierto. ➤

EL ENORME BOXEADOR
Se trata de un enorme cyborg de más de cuatro metros de altura que cuenta con los mismos ataques que el boxeador. Se trata de un buen contrincante con el que practicar las técnicas contra enemigos de gran envergadura del Panzer Kunst.

EL COLOSO EXPULSADO
Se trata de un coloso de más de cuatro metros de altura que solía participar en los rings de lucha subterráneos. Suele vivir oculto en las profundidades. Es muy lento de movimientos, pero conserva una prodigiosa fuerza. Domina una gran variedad de técnicas de lanzamiento que consisten en agarrar al contrincante y lanzarle contra el suelo.

MUTANTES

Se encuentran en la Ciudad de los Desperdicios, los páramos desiertos y otras localizaciones, pero especialmente en los páramos. Cuentan con una considerable potencia de ataque pero, como son de carne y hueso, no son demasiado resistentes.

HOMBRE BESTIA
Se trata de un personaje parecido al que apareció en el capítulo FIGHT 1 del cómic. A pesar de ser de carne y hueso es muy rápido y se le da muy bien un ataque que consiste en saltar y rebotar contra la pared. Sirve para practicar las técnicas aéreas de lucha. Es muy avaro y si le lanzas chips o cualquier objeto de valor se abalanzará sobre él, momento que puedes aprovechar para golpearle.

HOMBRE GUSANO
Es un extraño ser que consiste en una cabeza humana unida a un enorme cuerpo de gusano. Suele esconderse en el subsuelo y atacar expulsando ácido por la boca. Suele atacar en grupos.

PERRO CON CARA HUMANA
Se trata de un ser que podría describirse como una cabeza humana pegada a un robusto y enorme cuerpo de perro que recuerda al de un bulldog. Su ataque mordedor es bastante potente, pero como es un glotón, si le lanzas un trozo de carne desviará momentáneamente su atención hacia ella, momento en el que puedes huir y esquivar su ataque.

EL YOKOZUNA SALVAJE
Se trata de un humano que recuerda a un luchador de sumo. Gracias a sus múltiples pliegues de grasa, que forman una especie de coraza, se trata del mutante con más resistencia de todos. Es, a su vez, temiblemente poderoso y puede atacarte pegando y empujando con las manos o bien agarrándote fuertemente y lanzándote al suelo. El ayudante de Nova, Basard, pertenece a este tipo de mutantes.

EL HABITANTE DE LAS PROFUNDIDADES
Este personaje es como uno de los habitantes de las profundidades que obedecían a Kaos, sólo que más grande. Va armado con picos o hachas y tiene una gran potencia de ataque a pesar de su lentitud. Tiende a moverse en grupos y es muy sensible a la luz brillante.

EL JEFE GAMBERRO
Se trata de un personaje de unos dos metros de altura que viste un uniforme negro típico de los escolares japoneses. Cuenta con varios ataques, entre los que se cuentan la "patada apalizadora", el "puñetazo a la frente" o el "puñetazo demoledor". Es el más poderoso de entre los mutantes. Suele moverse en solitario y bloquear con su cuerpo el paso de los pasillos de los laberintos.

ENEMIGOS DE LOS PÁRAMOS

Enemigos de poca monta que aparecen solamente en los páramos (incluidos carros de combate).

EL ASALTANTE
Se trata de un ladrón común que va armado con un lanzador de pistones. Es muy débil y siempre aparece junto a muchos otros como él.

EL FUGITIVO
Se trata de un fuera de la ley sobre el que se ofrece una recompensa. En los páramos abundan los que forman parte de grupos de mercenarios, y es mejor no confiarse con ellos porque a pesar de ser de carne y hueso suelen ir armados con potentes pistolas y cañones. Siempre trabajen en solitario. ➤

BARJACK RIDER
Se trata de un cyborg con cuerpo de moto que es soldado acorazado de Barjack. Suele atacar con subametralladoras o armas del estilo. Su diseño básico es prácticamente el mismo que el del hombre moto de la Ciudad de los Desperdicios.

SOLDADO SOCKET
Es un soldado acorazado con formación en artes de la guerra. Va armado con pistolas automáticas y ametralladoras ligeras y en la lucha cuerpo a cuerpo te ataca decididamente con un cuchillo de combate. Siempre se encuentra bajo las órdenes de algún superior que organiza una estrategia concreta.

LOS OFICIALES
Se trata de soldados de alto rango de Barjack. Van vestidos de modo parecido a los soldados del ejército de los EE.UU. y llevan la cabeza vendada. Suelen ir montados en carros de combate pero a veces aparecen entre los soldados socket y usan pistolas y metralletas de mano.

TENIENTE DE BARJACK
Se trata de un cyborg que lleva una boina, experto en las artes de combate militares, que aprendió directamente del general Bozzul. Suele ir armado solamente con un cuchillo pero se trata de un poderoso enemigo.

NINJA CYBORG
Es un asesino al que Nova intervino en el cerebro y que fue entrenado en las artes de los ninja por Rai. Aparece de cualquier sitio, se encuentre en medio acuático o terrestre y ataca con rápidos movimientos. Siempre ataca en grupos.

VEHÍCULO BLINDADO
Vehículo blindado de Barjack que cuenta con un cañón automático de 50 mm. Embiste con fuerza pero su punto débil es que no puede realizar giros precisos. Gally puede detener el avance de este vehículo blindado con una patada frontal si calcula bien el tiempo. Sólo puede ser destruido con un ataque combinado desde cerca.

TANQUE
Tanque de Barjack que cuenta con un gran cañón de 100 mm. Es lento de movimientos. La potencia destructiva del cañón es temible pero su nivel de precisión deja mucho que desear y se requiere tiempo para preparar cada uno de los disparos. Su blindaje es muy resistente, por lo que es imposible destruirlo disparándole con la pistola o lanzándole un ataque combinado. Los únicos modos de destruirle son usando alguna arma antitanque o detener su movimiento con una mina y lanzarle un cóctel molotov o una granada a su parte superior, donde el blindaje es menos resistente.

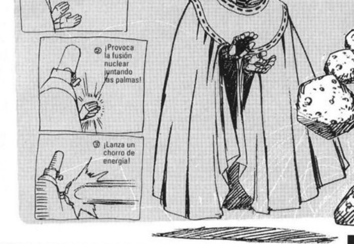
HELICÓPTERO DE COMBATE
Se trata de un minihelicóptero individual armado con una ametralladora automática o un lanzagranadas que te ataca desde el aire. Como prácticamente no tiene blindaje, se puede derribar sólo con acertarle unas cuantas veces con impactos de la pistola de Gally.

PUESTO DE METRALLETAS
El poder de destrucción de estas metralletas es terrible, por lo que puedes perder hasta el 80% de tu nivel de vida si te alcanza una ráfaga de disparos. Como es rápido y gira con facilidad puede ser un enemigo molesto. Sin embargo, como casi no cuenta con blindaje, se puede destruir con un impacto directo. También se le pueden tender trampas o atacarle con minas.

ENEMIGOS DE NOVA
Monstruos que han sido intervenidos y que se encuentran en las proximidades del laboratorio de Nova. Una vez Gally traba amistad con ellos en las sagas de Salem o del espacio aparecen en el laboratorio en tanto que monstruos aliados.

EL CEREBRO QUE CORRE
Este enemigo es como si a un cerebro metido en un recipiente le hubiesen crecido patas (como los que aparecen en el volumen 6 de la edición normal). Se limitan a correr y a tratar de chocar contra Gally, por lo que no tienen mucho poder de ataque. Si chocan varias veces, el recipiente que contiene al cerebro acaba por romperse y el enemigo muere.

EL AGARRA-CEREBROS
Este enemigo sostiene su cerebro en la mano (boceto entre capítulos del quinto tomo de la edición convencional del cómic). Suele atacar colgado en el techo y lanzando el recipiente que contiene su cerebro como si fuera un péndulo. Cuando el recipiente del cerebro toca varias veces el cuerpo del enemigo, acaba por romperse y el enemigo muere. ➤



■ GUERRERO INVITADO (maestro del arte de la fusión)

■ SENTINEL, GUERRERO SELENITA

■ MR. ECONDRITE, GUERRERO SATURNIANO

EL MONSTRUO DE HOPKINS VILLE
Extraño ser que atacó una granja en 1955 en Hopkins Ville, Kentucky. De cuerpo plateado, su cabeza es grande y sus brazos largos y con grandes garras en los dedos. Mide un metro de altura, ataca de noche y en grupo y las balas no le afectan. Es muy sensible a la luz directa. Una vez derrotado, puedes conseguir "la garra del monstruo".

BIGFOOT
Un gran monstruo con forma humana que aparece ocasionalmente en distintas regiones de los Estados Unidos. Mide unos tres metros y es bastante frecuente toparse con él más que con los demás monstruos. Si le das comida te recompensa con un objeto. Es un monstruo amigable que, una vez derrotado, te proporciona el objeto "piel de Bigfoot".

EL HOMBRE RANA
Ser de unos 70 centímetros avistado en Loveland, Ohio, en 1972. Aparece cerca de ríos y lagos y es inofensivo. Tiende a aparecer en grupos y si le das comida te recompensa con un objeto. Es un monstruo amigable que, una vez derrotado, te proporciona el objeto "momia del hombre rana".

EL HOMBRE LAGARTO
Extraño ser de unos dos metros de altura avistado en Bishopville, Carolina del Sur, en 1998. Tiene el cuerpo cubierto por escamas verdes y camina erguido. Aparece cerca de ríos y lagos y es extremadamente violento. Las balas apenas le afectan, y una vez derrotado te proporciona el objeto "piel de lagarto".

EL PULPO DE ARENA
Misterioso ser que fue avistado por el ejército de voluntarios de Rusia en el desierto de Karakum, en la zona del mar Caspio, antes de la I Guerra Mundial. Sólo aparece en zonas desérticas y ataca con sus largos tentáculos a pesar de que nunca muestra su cuerpo entero. Se retira si consigues acabar con sus ocho patas. Una vez derrotado, puedes conseguir el objeto "aspirador del pulpo".

MONSTRUOS DEL ESPACIO
Enemigos menores que aparecen en Jeru y en el Leviathan 1.

BEHEMOTH, GUERRERO VENUSIANO
Representante de Venus en el Torneo Interplanetario de Artes Marciales. Se trata de un humano modificado genéticamente de más de tres metros de altura. Sus puñetazos, aplastantes, son increíblemente potentes; su rapidísima capacidad de recuperación le hace además un terrible enemigo en los combates largos. A destacar el ataque "chorro gástrico", que consiste en lanzar por el ombligo un chorro de jugos gástricos previamente comprimidos en el estómago.

SENTINEL, GUERRERO SELENITA
Representante de la Luna en el Torneo Interplanetario de Artes Marciales. Se trata de un cyborg de dimensiones normales que lucha de forma limpia y honesta. Su cuerpo está optimizado para la técnica de lucha "Jûjutsu zero G", una técnica que se jactaba de ser la más poderosa antes de la aparición del Panzer Kunst.

YOKOZUNA COLONIAL
Representante de las Colonias Espaciales en el Torneo Interplanetario de Artes Marciales. Vencedor del torneo de sumo de las granjas coloniales. Usa las mismas técnicas que el yokozuna salvaje.

WARMEN, GUERRERO JOVIANO
Representante de Júpiter en el Torneo Interplanetario de Artes Marciales. Es la última evolución de "Warmen", el cyborg espacial con una potencia equivalente a la de un destructor espacial y que luchó con gran valentía en el anterior torneo. Mide unos diez metros de altura y ataca con misiles teledirigidos o con un cañón de plasma. Es uno de los favoritos del próximo torneo.

MR. ECONDRITE, GUERRERO SATURNIANO
Representante de Saturno en el Torneo Interplanetario de Artes Marciales. Se trata de un gran ser de unos tres metros de altura cuyo cuerpo es una especie de amalgama de meteoritos metálicos. En realidad se trata de un humano de Saturno modificado genéticamente para poder trabajar en condiciones de vacío absoluto al que se le han agregado electromagnéticamente una serie de meteoritos metálicos. Atacándole en la parte de los meteoritos no se le produce daño alguno. Entre sus ataques se cuenta el "megadrive", que consiste en lanzar una furiosa lluvia de meteoritos sobre el enemigo.

GUERRERO INVITADO (MAESTRO DEL ARTE DE LA FUSIÓN)
Misterioso invitado del Torneo Interplanetario de Artes Marciales. También se le conoce por el nombre de "Mago de la Fusión Nuclear". Domina a la perfección una violenta técnica llamada "Puño nuclear" que consiste en provocar la fusión de unos balines de combustible ligeramente ➤

EL COJO
Este enemigo cuenta con una única pierna, que es ni más ni menos que un manillar de moto unido al cuerpo (boceto entre capítulos del quinto tomo de la edición convencional del cómic). Su ataque consiste en saltar contra la protagonista y suele aparecer en solitario o bien en compañía del agarra-cerebros.

EL CEREBRO VOLADOR
Este enemigo es como un recipiente con alas incorporadas que contiene a un cerebro (boceto entre capítulos del séptimo tomo de la edición convencional del cómic). Normalmente se limita a desplazarse aleteando, pero cuando ve que se rompe el recipiente cerebral del "agarra-cerebros" o del "cerebro que corre", se apresura a fusionarse con el cuerpo "huérfano" de cerebro y el enemigo resucita.

BRAZO PROPULSOR
Este enemigo cuenta con un propulsor en el brazo como el de un helicóptero. Su ataque consiste en descender rápidamente y golpear a Gally o bien agarrarla, alzarla en el aire y lanzarla desde ahí.

CABEZA ARAÑA
Se trata de una cabeza con patas de araña que se dedica a correr por el techo y las paredes y te ataca tratando de morderte. Normalmente se ríe como si estuviese loca. Es una de las creaciones estrella de Nova, por lo que también aparecen muchas en la Ciudad de los Desperdicios.

CABEZA GUSANO
Es una cabeza con cuerpo de gusano. Versión reducida de Makaku.

ESTÓMAGO DESENCADENADO
Se trata de una dentadura gigante con un estómago que sobresale. Normalmente se encuentra rondando por la pantalla, pero de pronto salta y trata de morderte. Una vez se acerca al enemigo, se lo traga, lo digiere y lo expulsa por el ano.

EL TRANSPARENTE
Es como una araña con largos brazos y patas y tórax transparente, por lo que se le ven todas las tripas. Corretea por las paredes y te ataca lanzando ácido sulfúrico.

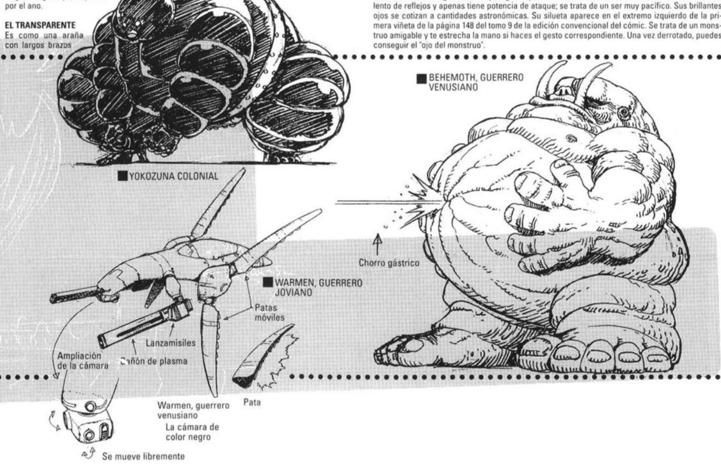
TRITURADORA AUTÓNOMA
Se trata de una enorme máquina de metal que destroza todo lo que encuentra a su paso con un engranaje giratorio. Su cuerpo es muy resistente y los daños que recibe por ataques combinados o disparos de la pistola de Gally suelen ser leves. Sin embargo, si se le destruye el recipiente que contiene su cerebro, situado en la parte superior, se detiene. Puede unirse con el cerebro volador.

MONSTRUOS RAROS
Se trata de seres no identificados, detectados por pueblos de todo el mundo y en todas las épocas de la historia, que sólo se encuentran en los páramos. Como son básicamente seres vivos salvajes no se encuentran en la lista de criminales buscados, pero como son raros, si atrapas alguno puedes venderlo a un coleccionista y obtener dinero.

EL MONSTRUO DE FLATWOODS
Éste es un famoso monstruo que fue visto en Flatwoods, Virginia Occidental, en 1952. La descripción más corriente es la de un extraterrestre de tres metros de altura. Es lento de movimientos y te ataca lanzando rayos por los ojos. Aunque lo derrotes, el operador de Tuned sigue sin creer en él. Una vez derrotado puedes conseguir la "falda del extraterrestre".

MOTHMAN
Monstruo volador avistado por numerosas personas entre 1966 y 1967 en el área de Point Pleasant de Virginia Occidental. Surca el aire con sus grandes alas y utiliza sus piernas casi humanas para patear a la protagonista o agarrarla y lanzarla desde el aire. Una vez derrotado, puedes conseguir las "alas del Mothman".

EL DEMONIO DE DOVER
Extraño ser vivo de gran cabeza y delgadas piernas avistado en Dover, Massachusetts, en 1979. Es lento de reflejos y apenas tiene potencia de ataque; se trata de un ser muy pacífico. Sus brillantes ojos se cotizan a cantidades astronómicas. Su silueta aparece en el extremo izquierdo de la primera viñeta de la página 148 del tomo 9 de la edición convencional del cómic. Se trata de un monstruo amigable y te estrecha la mano si haces el gesto correspondiente. Una vez derrotado, puedes conseguir el "ojo del monstruo".



radiactivo en la palma de la mano con una potente reacción magnética y lanzar la energía resultante contra el adversario. En la lucha cuerpo a cuerpo es capaz de rechazar los ataques enemigos mediante un chorro magnético que genera con ambas manos.

P.I.P.T. FORMA 1
Los P.I.P.T. *(Parasite Intention Plant Troopers,* Soldados Vegetales con Intenciones Parasitarias) son unos nuevos seres vivos inteligentes de tipo vegetal creados con técnicas de nanotecnología y alteración genética que parasitan a los seres humanos. En este caso, los granjeros del Leviathan se han convertido en P.I.P.T. y atacan a Gally. Por fuera parecen humanos normales pero se mueven muy rápidamente y tienen una fuerza equiparable a la de un cyborg. Tienen una sorprendente capacidad de recuperación, por lo que si no sufren un fuerte ataque en cierto límite de tiempo se recuperan completamente aunque hayan quedado despedazados. No se pueden derrotar mediante golpes directos, se convierten en P.I.P.T. de Forma 2. Para derrotarlos hay que usar plasma o fuego.

P.I.P.T. FORMA 2
P.I.P.T. que ha adoptado miméticamente la forma de un árbol. A simple vista parece un árbol, pero ataca lanzando semillas como si fueran balas. Si las semillas penetran en un humano normal o en un cyborg, le convierten en P.I.P.T. (aunque no afecta a Gally ni a Garuede). Pueden desplazarse usando sus raíces como si fueran patas. No se pueden derrotar mediante golpes directos, se convierten en P.I.P.T. de Forma 3. Si les golpeas expulsan sangre roja. Para derrotarlos hay que usar plasma o fuego.

P.I.P.T. FORMA 3
P.I.P.T. de unos 50 cm de altura con una flor en forma de cara humana. El aroma que despide dicha flor hace que la concentración / información / suerte / defensa de Gally baje considerablemente. Apenas cuenta con inteligencia, y se dedica a correr mientras chilla estruendosamente. Se puede derrotar mediante un golpe directo, pero es más fácil quemarlo con fuego.

MONSTRUOS MARCIANOS
Enemigos menores que sólo aparecen en Marte.

TORO BERSERKER
Gran toro venusiano de unos 4 metros de altura hasta la cruz (la parte más alta del lomo) convertido en berseker mediante la inserción de células berseker en su cuerpo. Tiene un gran poder de embiste y además es capaz de crear electricidad de arco en sus largos cuernos y por tanto de lanzar un chorro de plasma.

PATO BERSERKER
Pato convertido en monstruo berserker, muy peligroso a pesar de su cómico aspecto. Lanza esferas eléctricas desde su pico y ataca con una embestida, extendiendo las alas y desplazándose mediante propulsión MHD. Suele aparecer en grupo.

PERRO BERSERKER
Perro convertido en monstruo berserker cuya técnica más temible es el "ataque del perro negro", que consiste en envolver su cuerpo con plasma para convertirse en un perro negro al que resulta imposible atacar. Suele aparecer en grupo. ➤

OSO BERSERKER
Oso convertido en monstruo berserker, de diez metros de estatura: es el más poderoso de los animales marcianos. Dispone de varios ataques muy potentes, entre los que destaca "garras de plasma", que consiste en tratar de arañar al adversario con sus garras convertidas en chorros de plasma.

ABEJA BERSERKER
Enorme abeja de un metro de diámetro convertida en monstruo berserker cuyo poder de ataque no es nada despreciable.

CACTO BERSERKER
Se trata de un cacto marciano en el que se han introducido algunas células berserker. Cuando se le acerca alguien se apresura a atraparlo con un movimiento rápido de sus tentáculos y se lo come como si fuera una planta carnívora. Los que logran huir de él quedan infectados, sin embargo, con sus células berserker, por lo que deben inyectarse un inhibidor dentro de un tiempo límite o acaban convertidos a su vez en berserker (fin del juego). Una vez derrotado, de su cuerpo surgen "semillas de cacto", un manjar muy apreciado por los monstruos berserker.

BANDOLERO BERSERKER
Se trata de bandoleros infectados por células berserker. Suelen ir equipados con accesorios cyborg como brazos taladro u orugas para desplazarse, que han adquirido todavía más potencia gracias a la conversión en berserker. Si les derrotas puedes hacerte con dichos accesorios. Sin embargo, si sales derrotado no vas a morir, sino que vas a perder todos los objetos y accesorios que poseías en ese momento. Tienen la capacidad de crear barreras magnéticas pero no pueden emitir plasma, por lo que atacan directamente. Asimismo, también son capaces de acercarse sin intenciones ofensivas para "robar" objetos, que se pueden recuperar si les derrotas luego. Suelen aparecer en grupo, cuando la concentración (ki) del jugador está en niveles bajos.

KARATEKA BERSERKER
Se trata de un karateka infectado por células berserker. Suelen aparecer en solitario, y sus ataques se basan en llaves de karate combinadas con ataques de plasma.

CAMPESINO BERSERKER
Se trata de unos campesinos infectados por células berserker. Armados con arados y hoces, se dedican a arar los campos y a plantar cactos berseker, atacando en grupo a cualquier intruso. En los lugares donde haya muchos cactos berserker habrá también, posiblemente, varios campesinos.

CIENTÍFICO BERSERKER
Se trata de científicos infectados por células berserker. Van armados con probetas que contienen una solución con células berserker que intentan echarte por encima. Estos seres, los más débiles de los monstruos marcianos, son lentos de movimientos. Sin embargo, no hay que confiarse porque suelen tender muchas trampas como agujeros, trampillas o minas berserker (que no sólo causan daños físicos a consecuencia de su explosión sino que infectan, a la vez, contagiando con células berseker). Suelen atacar en grupo.

ASTRONAUTA BERSERKER
Se trata de un astronauta infectado por células berserker. Va vestido con un traje espacial y maneja una bola de plasma cuya forma parece un espíritu. Es lento de movimientos, pero puede controlar la bola de plasma a la perfección y ataca con ella. También se encuentra en los satélites de Fobos y Deimos, y es temido por los hombres del espacio, que le llaman el "astronauta fantasma". ➤

EL JEFE GAMBERRO MARCIANO
Se trata de un jefe gamberro infectado por células berserker, que controla a su banda de gamberros en los laberintos. Aparte de sus ataques básicos, potenciados por el efecto del plasma, es capaz de lanzar un ataque con rayos de plasma desde los ojos, u otro ataque también con plasma desde el vientre, entre otros. Golpea con fuerza y violencia a cualquiera que entre en su área de ataque, aunque se trate de monstruos berserker. Quizás sea el monstruo berserker de grandes dimensiones más poderoso. Si consigues hacerte con el Rey Marciano teledirigido sería muy buena idea hacer que se enfrente a este jefe gamberro.

VEHÍCULO BERSERKER
Se trata de un coche y de su conductor, infectados por células berserker. Domina las bolas eléctricas, la barrera magnética y el cañón de plasma, por lo que es un enemigo temible si te enfrentas a él cara a cara.

ZOMBI BERSERKER
Se trata de un cadáver infectado por células berserker que se limita a gemir sin atacar. Sin embargo, si le tocas te contagia con sus células berserker, por lo que debes inyectarte un inhibidor dentro de un tiempo límite o acabarás convertido a tu vez en berserker (fin del juego). Aunque le ataques, lo único que conseguirás será despedazarle, por lo que la única manera efectiva de acabar con él es inyectarle un inhibidor.

CAJA FUERTE BERSERKER
Se trata de la versión marciana de la "caja fuerte móvil", en la que se han inyectado células berserker para su protección. Se mueve por el mapa al igual que su versión terrestre pero usa una potente barrera magnética, por lo que no le afectan los ataques. No hay modo de destruirla si no es inyectándole un inhibidor, y los objetos que suelta al ser destruida son verdaderamente valiosos.

JEFES DE NIVEL MEDIO

Se trata de personajes que sólo aparecen una vez en cada una de las pantallas. No afectan en absoluto al desarrollo del argumento, pero su potencia es equivalente a los grandes enemigos del cómic.

REY DE LOS MÉDICOS ILEGALES
Se trata del médico ilegal más fuerte de la Ciudad de los Desperdicios, cuya fuerza se rumorea que incluso sobrepasa a la de Jasugun, lo que le convierte en un emperador en la sombra. Suele atacar con bisturíes láser en ambas manos y con patadas de estilo Muay Thai. Sus ataques más potentes son la "extirpación de órganos", que consiste en un agarre por la cabeza y un lanzamiento muy potente contra el suelo, y la "guillotina aérea", que consiste en agarrar al contrario, lanzarle al aire y golpear su cabeza con los codos y las rodillas. Su frase de la victoria es "fin de la intervención".

DECKMAN FUGITIVO NÚM. 50
Éste es un deckman que por alguna razón pudo recuperar su personalidad propia y escaparse a los páramos desiertos. Se desplaza montado en una especie de plataforma con cortas patas, y va armado con un lanzagranadas y una barrera magnética que le protege perfectamente de cualquier golpe o disparo, provenga de la dirección que provenga. Su único punto flaco se encuentra en la cabeza, y su frase de la victoria es "¡soy libre!".

REY MARCIANO
En el coliseo neuronal de la sala de recreación de Salem uno puede enfrentarse de nuevo a un enemigo contra el que haya luchado en el pasado, y aquí nos podremos enfrentar a un Rey Marciano enorme (de unos 2 metros de altura): el enemigo más poderoso al que nos habremos enfrentado hasta el momento. Sus ataques básicos son el "cañón real", para ataques a larga distancia, el "puño real", para contraataques, o el "esprint real", con el que se nos acerca repentinamente a corta distancia. Aparte de estos ataques, también cuenta con el "volteo real", que con-



REY MARCIANO



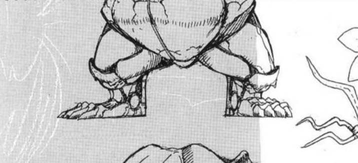
En la sala de recreación de Salem se puede volver a luchar contra un enemigo con el que te hayas enfrentado antes, y en este caso Gally se enfrenta al Rey Marciano.
En este punto de la historia, el Rey Marciano es un enemigo durísimo, por lo que si te enfrentas a él aunque sea con pocas garantías de victoria podrás ir acumulando puntos de experiencia sin darte cuenta.
Básicamente se trata de un personaje lento en los lanzamientos, pero es muy peligroso a larga distancia por su cañón o sus largas manos. No se le puede sorprender por la espalda, por lo que se trata de un enemigo realmente duro.


DIRIGENTE MARCIANA

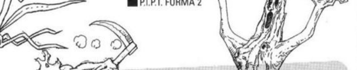


Técnica mortal "guillotina aérea".
REY DE LOS MÉDICOS ILEGALES


OSO BERSERKER


TORO BERSERKER


P.I.P.T. FORMA 3


P.I.P.T. FORMA 2


P.I.P.T. FORMA 1

siste en agarrar fácilmente al contrincante, alzarle en el aire, voltearle y lanzarle lejos, o el "cañón de los vítores reales", que consiste en agarrar al enemigo por los brazos, alzarle y dispararle a bocajarro con el cañón real. Su frase de la victoria es "¡banzai!". (Añadir un efecto tomado de la grabación de un grupo de personas gritando "banzai".)

MÁQUINA DE GUERRA MARCIANA
Se trata de una máquina de guerra de los marcianos que había estado inactiva durante millones de años entre el hielo del polo norte del planeta. Mide unos 10 metros y dispone de tres largas patas y tres brazos tentaculares. Es capaz de lanzar rayos de autorregeneración, rayos de gravedad cero y rayos asesinos. Está compuesto de un metal desconocido que resulta invulnerable al plasma, así como a los ataques del Rey Marciano teledirigido. Para acabar con él, hay que acabar primero con las armas que sostiene en los tentáculos y luego atacar la cabina. Una vez destruida la cabina, sale de ella un marciano con forma de pulpo, que usa unas artes guerreras típicamente marcianas aunque no tiene demasiada resistencia. El marciano se puede derrotar con el Rey Marciano teledirigido. Su frase de la victoria es "pulpooooo" (con una voz alterada con un sintetizador). Si pierdes contra él, entonces los marcianos dominarán a la humanidad.

* Una vez vencido cada uno de estos jefes medios obtienes una "medalla de la victoria" como prueba, con la cual cambiarán levemente las reacciones de ciertos personajes de la ciudad. Si consigues reunir las cuatro medallas de la victoria, un nuevo icono que te permitiese ir directamente al "coliseo neuronal" o enfrentarte a los jefes finales con accesorios diferentes podría aparecer en tu pantalla...

PERSONAJES OPCIONALES

No son enemigos sino personajes que ayudan a Gally.

PARALIZADOR
Se trata de un robot a la venta en la Ciudad de los Desperdicios que es ideal para acompañar a cazadores-guerrero. Este robot tiene forma de semiesfera y se desplaza de modo autónomo alrededor de Gally. Su función es la de paralizar a los enemigos en cuanto los toca, pero hay que recargarle de vez en cuando el depósito de nitrógeno liquido. Además, cuando el contador de vida de Gally llega a cierto límite crítico, está programado para usar automáticamente cualquier objeto de recuperación que posea para curar a Gally. Es muy sensible a los ataques desde el aire y se destruye con facilidad si sufre un golpe. Sus algoritmos pueden cambiar si se le inserta un chip especial de lucha que se vende separadamente. Hay tres tipos de chip: "circle", que hace que el robot se desplace circularmente alrededor de Gally, "eight", con el que describe una trayectoria en forma de ocho, y "homing", con el que persigue automáticamente a cualquier enemigo.

ENKELLA
Dispositivo TUNED. Se puede elegir desde la pantalla de opciones, desde la cual salta a la pantalla de juego. Una vez libre, se puede elegir entre las opciones "defensa" y "ataque". Si se elige "defensa", se convierte en una bola de energía que se dedica a interceptar los disparos y granadas de los enemigos para que no causen ningún daño a la protagonista, aunque sólo dura unos 30 segundos. Si se elige la opción "ataque", se convierte en una bola de energía que arrolla al enemigo. Se puede usar también en la saga de Marte, pero no es muy útil porque sólo puede soportar un único ataque con plasma.

SPIDEY
Dispositivo TUNED. Una vez activo, aparecen dos comandos, que son "trampa" y "ataque". Al principio sólo se puede elegir "trampa", con lo que instala automáticamente un cable explosivo en el camino. Sin embargo, en superficies llanas instala minas más fiables que una normal, que además se pueden usar sin temor porque tienen un dispositivo que les permite distinguir entre aliados y enemigos. Cuando un enemigo no cae en la trampa instalada, entonces se puede elegir la modalidad "ataque", momento en el que el dispositivo desinstala la trampa, sigue automáticamente al adversario y le destruye. También se puede usar en situaciones que no sean de lucha.

KENZAEMON
Dispositivo TUNED capaz de detectar trampas y minas y desactivarlas automáticamente. También se puede usar para detectar objetos, en situaciones no necesariamente de lucha.

KILLER BEE
Dispositivo TUNED. Se puede elegir entre "ataque opcional" y "ataque automático". Puede disparar cinco tiros a la vez. ➤

* Los dispositivos TUNED son muy potentes y además se pueden obtener gratuitamente. Supongo que será necesario instalar un límite mínimo de puntos necesarios para obtenerlos. Podría ser interesante que se pudiera usar la estrategia de ir avanzando mientras se van obteniendo puntos gracias a la derrota de distintos enemigos. Además, al formar parte de TUNED, puede ser que se pierda la ambición y el sentido de ir reuniendo dinero. Para evitar dicha situación podría ser necesario insertar nuevos objetivos, como por ejemplo necesitar dinero para construir una casa en el pueblo de Fogya o algún otro objetivo parecido.

REY MARCIANO TELEDIRIGIDO
Robot teledirigido de gran tamaño construido por Nova. Sólo aparece con la condición de que hayamos derrotado al Rey Marciano en el coliseo neuronal. Una vez cumplida la condición, se puede usar en Marte en tanto que regalo de Nova. Si en la pantalla de lucha se accede a la pantalla de opciones, desde allí se podrá seleccionar la opción "Rey Marciano", momento en el que aparece la figura del robot, controlable por el jugador, cerca de Gally. Si el robot es derrotado, entonces el comando pasa por fuerza a Gally. Sus técnicas son idénticas a las del Rey Marciano. El daño que sufra se puede reparar con los objetos pertinentes, como el "corazón artificial", al igual que Gally, pero si es derrotado estalla, haciendo imposible la reparación. Tampoco se pueden intercambiar brazos y piernas. Los puntos de experiencia obtenidos en el combate pasan a ser propiedad de Gally (porque representa que es ella la que dirige al robot). No es recomendable utilizarlo contra el gran jefe Zow porque todos los ataques quedan inutilizados. Al igual que todas las demás opciones, no se puede elegir mientras Gally se encuentra en el corazón del laberinto de la última dirigente marciana.

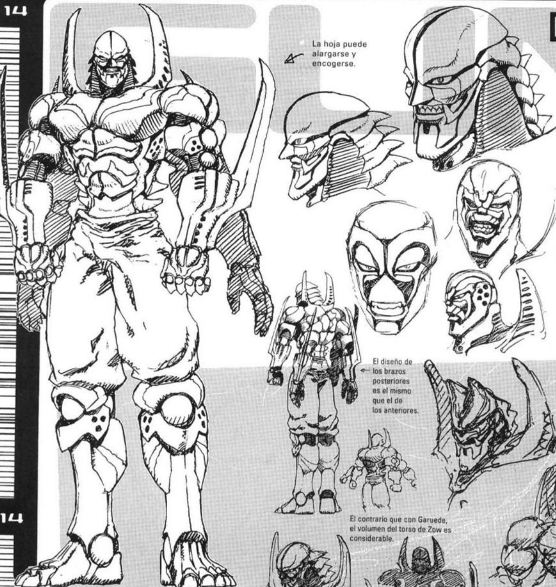
* Creo que es buena idea que, en el laberinto de la dirigente marciana, no se pueda utilizar ningún objeto ni arma, incluidos la Espada de Damasco, los objetos de recuperación o el plasma. Lo mejor es, en esta ocasión, obligar a Gally a que utilice su fuerza y sus sentidos.

PISTOLA BERSERKER
Se trata de un objeto escondido único en el mundo que se encuentra dentro de una de las cajas fuertes berserker de los laberintos. Más que una opción, se trata de un arma, aunque dispone de varias características que las armas normales no tienen. Normalmente se puede usar como un arma normal, y aunque las balas que lance no sean destructoras celulares, su poder de destrucción es impresionante. Se trata de una máquina viva cuyo cargador puede recargarse dándole de comer semillas de cacto berserker, con las que puede crear hasta veinte balas. Cuenta con inteligencia y habla como una vieja, dando pistas sobre cómo avanzar por los distintos laberintos o analizando los puntos débiles de los enemigos menores. Si en la pantalla de opciones se selecciona el menú "disparo selectivo", se puede elegir un punto del cuerpo del enemigo, que incluso puede ser un punto inaccesible desde enfrente, en el que se concentrarán todos los disparos. No importa si el enemigo se mueve frenéticamente, ya que los disparos llegarán hasta el punto indicado hasta que el contrincante muera o hasta que se cambie el punto de impacto. Si dispone de esta opción, Gally se puede enfrentar al jefe de nivel medio "Máquina de guerra marciana" con bastantes garantías de éxito. Una vez ante Zow, las balas de esta poderosa arma caen al suelo y no se puede utilizar.

* Como en la saga de Marte uno de los conceptos fundamentales es la infección súbita debida a la acción de células berserker, me gustaría que hubiera varios tipos de célula y sus correspondientes inhibidores. Más concretamente, se trataría de asignar un color básico (rojo, verde o amarillo) a cada bestia infectada por cada tipo de célula, y no se podrían derrotar a menos que se utilizara el inhibidor adecuado en cada ocasión. El cuerpo de Zow fue creado por el profesor Hernbein, por lo que no existe ningún inhibidor para derrotarle. Una vez inyectado el inhibidor en el cuerpo de las bestias no mueren enseguida, sino que es necesario utilizar técnicas de ataque con plasma para destruirlas. En dicho momento, los berserkers pierden la facultad de atacar contagiando con las células berserker, y su capacidad de defensa también se ve afectada, por lo que se puede atacar y destruir fácilmente con un ataque combinado.

ADVERSARIOS

En el concepto del juego diseñado por **Yukito Kishiro** aparecen una gran variedad de personajes. Entre ellos cabe destacar a los adversarios más carismáticos, que poseen una gran fuerza pero que a la vez son necesarios. Tanto Garuede como Zow son auténticos rivales poderosísimos, pero también desempeñan un papel fundamental en el desarrollo del argumento.



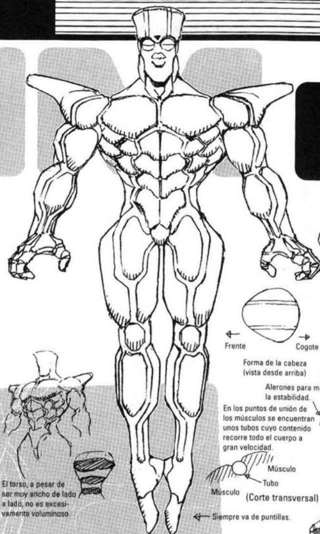
ZOW

Peso estimado: 450 kg. Zow era un hombre que pidió por propia voluntad al Dr. Hernbein, subordinado directo de la Dirigente Marciana, que le convirtiera en supercyborg, inyectándole en el cuerpo un nuevo tipo de células berserker que él había inventado. Su característica más destacable es que puede disponer de un tercer y hasta de un cuarto brazo. Domina todas las técnicas de plasma y de Panzer Kunst, además de la técnica especial para derrotar a Garuede "Ataque cuádruple del dragón".



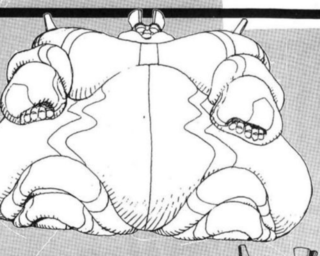
ZOW (con manto)

Aparece en la última escena de la saga de Jeru. Domina la técnica del "puño panzer", utilizada por cierta organización conspiradora que se extiende cada vez más en el espacio. Zow es el desencadenante de un hecho que será un punto de inflexión en la historia y hará que Gally salga al espacio, más concretamente a Marte. En realidad, Zow es el jefe de uno de los territorios de Marte y está bajo las órdenes de la Dirigente Marciana. Sin embargo, no suele aparecer en las recepciones y reuniones de gobernadores que se celebran en el Castillo de Marte, pero cuando acude a dichas reuniones siempre lo hace cubierto con estos atavíos oscuros y no toca la comida, por lo que todos le consideran un personaje misterioso. Por supuesto, nadie sabe que él domina el "puño panzer", una técnica derivada del arte marcial prohibido del Panzer Kunst.
El único motivo por el que Zow trabaja para la Dirigente Marciana es su deseo de restaurar el puño panzer y obtener beneficios, por lo que no tiene más remedio que someterse al yugo impuesto por la odiosa telepatía de la Dirigente Marciana. (Todas las descripciones de los personajes son obra de Yukito Kishiro.)

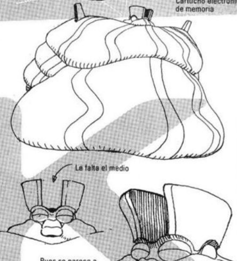


GARUEDE (después de estallar y encoger)

Su cuerpo, de color blanco con algunos detalles azules, está compuesto por un polímero de fluidos de altísima calidad, un material de tipo nanomecánico. Su peso estimado es de 44 toneladas. Gracias a la fuerza electromotriz generada por el polímero de fluidos, Garuede es capaz de tender un potente campo electromagnético permanente alrededor de su cuerpo, contra el que nada puede hacer ningún arma energética. Puede lanzar pulsaciones electromagnéticas puntuales capaces de destruir cualquier dispositivo electrónico que se encuentre a diez kilómetros a la redonda. (Los demás ORDER tienen idéntico diseño.)



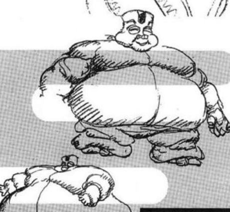
Cartucho electrónico de memoria



GARUEDE (antes de estallar y encoger)

Aparece en la saga de Jeru. Garuede es un ORDER que perdió la parte de su cerebro que almacena la memoria y que ha pasado los últimos doscientos años en Jeru. Los ORDER eran un tipo de androides creados para combatir a una organización terrorista de practicantes del Panzer Kunst que sembraba el terror en Jeru. Gally conoce a Garuede, que había perdido la memoria, y hace buenas migas con él, tanto que llega a encontrar la memoria perdida y se la devuelve. A causa de ello, irónicamente, Gally deberá enfrentarse a Garuede.





BOCETOS DE GARUEDE

EXPLICACIÓN DE LAS TÉCNICAS
Esta sección es una especie de "Enciclopedia del Panzer Kunst", aunque también se contemplan técnicas de otros personajes aparte de Gally, unas técnicas que utilizan algunos de los personajes que aparecen en el argumento diseñado por **Yukito Kishiro.**
Entre ellos se encuentran Sentinel, Garuede o Zow, unos personajes que no sirven simplemente para ganar puntos de experiencia, sino que desempeñan un papel importantísimo en el argumento y añaden a la historia una pátina dramática. Además, incluso hay algunas ideas para regular el movimiento del pad, por lo que se trata de un material realmente interesante. (Equipo Editorial.)

PROMINENCE
(Objeto lanzable, técnica de plasma).

REFLECTION
(Técnica de plasma de defensa). Esta técnica es capaz de pulverizar los proyectiles enemigos y de rechazar el plasma. Utilizada a corta distancia, acaba dando en los puños de Gally. Aunque el enemigo toque la barrera, lo único que se consigue es rechazarle y lanzarle a unos metros de distancia pero sin causarle daños. Se trata de una técnica más fiable que "Prominence" porque no existe el peligro de que Gally se vea afectada por el retroceso.
Barrido de piernas con giro en el suelo (Rutsche Tritt).
(Nuevo Panzer Kunst, ataque inferior). Mientras uno se desplaza girando, se puede ganar control sobre la dirección a tomar con el botón de avanzar o retroceder.

LANZAMIENTO DEL TORNADO
(Umwerfen)
(Nuevo Panzer Kunst, técnica de lanzamiento).

LAST FINISH SLASH
(Técnica con espada, combinación). Gally se acerca girando al adversario y le atesta varios cortes seguidos en sus puntos vitales. Las raíces de esta técnica están en el arte marcial filipina del Kali, que fue absorbida por el Jeet Kune Do. Muchas de las técnicas de esgrima del Panzer Kunst provienen del Kali.

PUÑETAZO SUPERCONDUCTIVO
(Solenoid Quench Gun Punch).

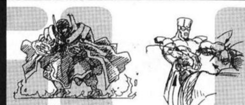
APRETÓN DE MANOS
(Tipo de finta).

RESPUESTA AL ATAQUE CUÁDRUPLE DEL DRAGÓN
(Contraataque de Gally).

TÉCNICAS UTILIZADAS POR ZOW
ATAQUE CUÁDRUPLE DEL DRAGÓN (Drachen Schläger) (Contra Garuede).

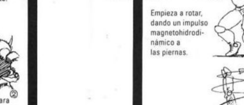
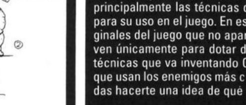
ATAQUE CUÁDRUPLE DEL DRAGÓN
(Contra Gally).

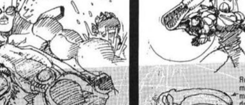
RESPUESTA AL PUÑETAZO SUPERCONDUCTIVO

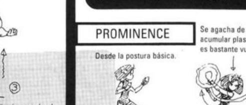


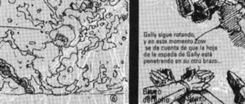


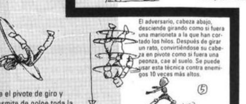


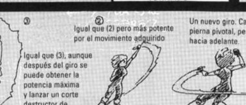











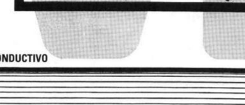
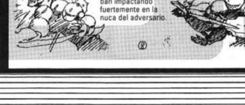



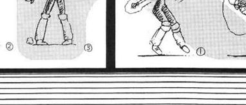








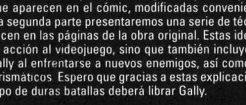
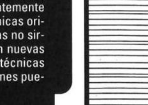


PANZER KUNST COLLECTION VOL. 2

En esta sección se pretenden recopilar y presentar las variadas técnicas del mortífero arte de la guerra marciano del Panzer Kunst que utiliza Gally. En la primera parte vimos principalmente las técnicas que aparecen en el cómic, modificadas convenientemente para su uso en el juego. En esta segunda parte presentaremos una serie de técnicas originales del juego que no aparecen en las páginas de la obra original. Estas ideas no sirven únicamente para dotar de acción al videojuego, sino que también incluyen nuevas técnicas que va inventando Gally al enfrentarse a nuevos enemigos, así como técnicas que usan los enemigos más carismáticos Espero que gracias a estas explicaciones puedas hacerte una idea de qué tipo de duras batallas deberá librar Gally.

* Las explicaciones de las técnicas en esta segunda parte fueron escritas por **Yukito Kishiro.** (Equipo editorial.)

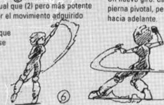


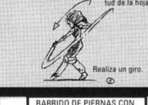



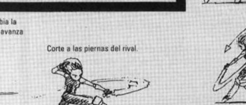
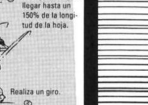






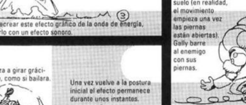
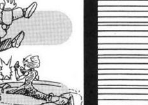
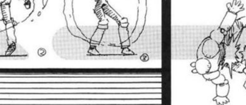





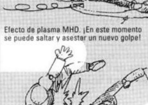











18

CORRIENTE DE IMPACTO GIRATORIO

Desde la postura inicial, se hace rotar el cuerpo y se golpea al enemigo. ①

La parte inferior del cuerpo no gira.

Siguiendo el mismo movimiento, se golpea con el otro puño. ②



La energía contenida por el giro se traslada a las piernas y se golpea con una patada al enemigo. ③

Y finalmente, se asesta una patada giratoria para rematar. ④

CORRIENTE DESTRUCTORA

Desde la postura inicial, Garuede se deja caer sin adoptar ninguna postura de defensa

No se puede adivinar la dirección de brazos y piernas ①

El pivote se encuentra en el ombligo. Cae mientras gira

La velocidad de rotación no es muy elevada

Garuede rota sobre sí mismo y avanza en línea recta. Aparte de con brazos y piernas, puede atacar también con el pecho ②



Empieza con un golpe al vientre ①

Alza a Gally y empieza a rotar el brazo izquierdo a gran velocidad mientras el brazo derecho se empieza a hinchar por la acumulación de energía.

Gira cada vez más rápido, como si no tuviera articulación.

Electricidad.

Mueve las piernas, impotente. ②

El brazo izquierdo gira a toda velocidad.

Una vez adquirida la máxima potencia, la suelta toda de golpe e impacta en Gally. ③

La tira al suelo. ④

CORRIENTE EXPLOSIVA

CORRIENTE IMPACTANTE

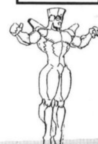
Desde la postura básica. ①

Baja un poco el brazo y alza la palma, momento en el que la parte anterior del brazo empieza a hincharse. ②

Sale un chorro de vapor del hombro contrario.

Con la parte hinchada del brazo golpea al enemigo. Después del golpe, vuelve a la postura inicial inmediatamente. Se puede realizar la misma operación con el brazo izquierdo. ③

POSTURA MONDÔ



Postura Mondô de Garuede. Consiste en abrir ambos brazos y ante el enemigo, adoptando una postura de gran vulnerabilidad que es, sin embargo, idónea para el ataque.

CAÑÓN DE SUPERFLUIDO

Si le golpean, absorbe el puño de Gally en su cuerpo y lo endurece inmediatamente, inmovilizándolo. ①

Transmite un movimiento giratorio al puño hundido, con lo que hace que el cuerpo de Gally empiece a girar, quedando desprotegido. ②

Y lo lanza. ③

TÉCNICAS UTILIZADAS POR GARUEDE

La postura Mondô. El mondô, o "camino de la agonía", es un arte marcial artificial creada para combatir contra las técnicas del Panzer Kunst, después de haber analizado a fondo todas las características de dicha arte de la guerra.

Cañón de superfluido (Contraataque). Se pueden contrarrestar también técnicas basadas en patadas. Asimismo, también se puede utilizar esta técnica para contrarrestar y devolver golpes dirigidos al vientre, la cabeza, la espalda y las piernas.

Superfluo (Bloqueo). Los polímeros fluidos de la parte del cuerpo atacada se encargan de dividir y succionar la energía del movimiento de cualquier ataque que sufra el cuerpo. En el caso de un ataque con arma blanca, los polímeros succionan la hoja en el cuerpo y la integran en el mismo.

Corriente aniquiladora (Golpe). Se reúne en forma de espiral la presión del polímero en los brazos, que se hinchan, y luego se golpea con ellos. No funciona la Inutilización de brazo (Zermalmen) del Panzer Kunst.

Corriente destructora (Ataque a larga distancia). Como Garuede es capaz de trasladar el centro de gravedad de su cuerpo sin cambiar la postura gracias a los polímeros de gran calidad, puede utilizar la rotación MHD para usar una técnica corporal muy extraña a simple vista. Por ejemplo, cuando cae al suelo es capaz de levantarse como si rebotara, con un movimiento fluido que hace innecesario el uso de brazos y piernas.

Corriente impactante (Ataque común a media distancia). Este ataque, que a primera vista parece de lentos movimientos y de gestos exagerados, es en realidad la postura más efectiva para contrarrestar las técnicas del Panzer Kunst, basadas en su mayoría en técnicas para contrarrestar puñetazos directos o en técnicas para ganar la espalda del enemigo y esquivar sus ataques. Si intenta usar el Zermalmen, Gally se verá rechazada violentamente por los fluidos y sufrirá el doble de daños.

Corriente explosiva (Ataque de agarre y lanzamiento a corta distancia). Técnica consistente en agarrar la cabeza del enemigo y concentrar la energía del movimiento de los polímeros fluidos de todo el cuerpo para lanzarla luego contra él. En ese momento, la cabeza del enemigo explotará en mil pedazos que se dispersarán por la pantalla. Esta técnica está basada en la que se vio en el capítulo FIGHT 51 del cómic (aunque se ha simplificado para adecuarla al videojuego), cuando Garuede, acelerado, secciona el torso de Yôko.

Corriente de impacto giratorio (combinación). Después de los dos primeros puñetazos, el tercero sirve para fintar con una patada baja. El poder de destrucción de las patadas bajas es más potente cuando la potencia de la energía de rechazo alcanza su punto máximo. En el mondô apenas hay patadas altas.

Muestras de las técnicas del jujutsu de 0 G que utiliza Sentinel, guerrero selenita:
Jûjutsu de 0 G (1)
Jûjutsu de 0 G (2)

JÛJUTSU DE 0G (2)

Efectúa un salto alto desde el costado y agarra al contrincante con las piernas. ①

Tras lo cual, ambos luchadores se ven impulsados por la fuerza del ataque y saltan en el aire. ②

Una vez en el aire, cambia la postura. ③

Agarra los pies del enemigo y los inmoviliza. ④

Choque contra el suelo después de torcer el cuerpo del enemigo. Este ataque no pretende causar graves daños a la cabeza del contrincante: lo que se busca es inutilizar las piernas. ⑤

Y la suelta. ⑥

JÛJUTSU DE 0G (1)

Cuando el enemigo trata de golpear se inmoviliza su brazo por la parte de fuera y se agarra el codo. ①

Entonces, se baja el brazo y se presiona el codo. ②

Se alza el brazo y se retuerce, controlando bien el codo y el hombro del contrario. Contra un humano, la técnica terminaría aquí, pero... ③

Con el impulso del propio cuerpo se retuerce más el brazo del contrario. ④

En condiciones reales, el hueso del brazo acabaría fracturándose, pero como es un juego sigue intacto. ⑤ ⑥



El @RG lo hacemos todos

6º Aniversario



http://lamansion-crg.net